

12/93
CYBERMEDIA
NEU! DAS 16-BIT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN
DM 5,90
MAN!AC
OHNE KOMPROMISSE
Alle CD-ROM-Spiele
NEU!
Sonic CD & Voyeur
Eingetroffen und getestet:
3DO
TEST
TEST
SN
TEST
CD
Panasonic
NEUE HELDEN
Super Street Fighter 2

Super-News von LAGUNAs Sports-Line!

SPORTS LINE

Brandneu:

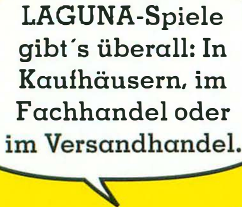
Der SNES-Shooting-Star des Jahres!



"...unerreichter Spielspaß!" VIDEO GAMES 10/93

"...noch kein besseres Produkt dieses Genres gesehen!" TOTAL 8/93

Striker
SNES-Sport-Fans, haltet Euch fest: Niemand hätte für möglich gehalten, daß eine Videogame-Konsole eine derart komplexe Fußballsimulation auf Eure Bildschirme zaubern kann. Features: Teamstrategien, neue FIFA-Regeln, manueller oder automatischer Torwart, rote und gelbe Karten, Auswechselspieler, Verlängerung und Elfmeterschießen, unbegrenzt in Namen, Fähigkeiten, Aussehen, Kleidung etc. variierbare Einzelspieler und Mannschaften, im Turniermodus bis zu 64 verschiedene Teams u.v.m.!





* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.



GAME BOY



Nintendo

...by


Ihr kennt ja schon Maxx, LAGUNAs leicht abgefahrenen neuen Spaßbeauftragten. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt´s ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie*: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

Brandheiß:

Die ultimative SNES-Tennis-Simulation!

GAME BOY Jimmy Connors TENNIS

NEU! Jetzt auch für Game Boy™



1-2 Spieler, mit Adapter bis 4 | Super Nintendo

LAGUNA Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!

Jimmy Connors Pro Tennis Tour:
Der Abräumer. Selten hat ein Game so in der Fachpresse gewirbelt wie Jimmy Connors Pro Tennis Tour! Selbst wenn Du bisher beim Stichwort "Tennis" welke Ohren bekamst: JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR wird Dich vor Deiner SNES-Konsole festnageln. Packende Ballwechsel mit sechzehn in ihrer Spielstärke einstellbaren Computergegnern, Einzel oder Doppel mit bis zu vier Spielern (Vier-Spieler-Adapter!), sechs verschiedene Bodenbeläge zur Wahl und noch viele Optionen mehr machen Deine vier Wände zum Centre Court!

Noch mehr Spaß macht´s mit dem Super-Zubehör von LAGUNA - fragt danach!





UNTER STROM

stand die Redaktion 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche. Am Netz hingen alle digitalen Knüller der Vorweihnachtszeit, CDs und Module, wichtige Neuerscheinungen und exklusive Beta-Versionen. Eingetroffen ist die Wunderkonsole 3DO, die mit dem Debütspiel "Crash'n'Burn" die Konkurrenz in drei Dimensionen über den Haufen fährt. Video-Sequenzen, vorberechnete Computergrafik und 3-D-Echtzeit-Animation verschmelzen zum aufwendigsten Konsolen-Rennspiel aller Zeiten. Der smarte 3DO-Vordenker Trip Hawkins hat zumindest die technische Seite seiner großmundigen Versprechen eingelöst. Auch auf Capcom ist Verlaß: Aus Japan erreichte uns die wuchtige "Super Street Fighter 2"-Platine – im Gegensatz zu den Turbo- und Champion-Varianten ist's ein Spiel mit frischer Grafik und vier neuen Kampfsport-Artisten: Cammy, Deejay, Hawk und Fei Long werden demnächst auch Super Nintendo und Sega Mega Drive heimsuchen.


Cammy hat's: Die coolsten Kloppereien kommen von Capcom.


Mit Philips wird der Videospieler zum interaktiven "Voyeur".

Laßt Euch von Andreas erzählen, was der Prügelknaller bietet. Während Winnie mit einer "Freakshow"-Flasche anbandelte (rechts), riskierte Martin einen exklusiven Blick auf "Voyeur", das bisher gewagteste CD-I-Spiel. Viel Strom verschlang auch Sonics erstes CD-Abenteuer, eine interaktive Achterbahnfahrt durch das Kleinhirn eines manischen Tekkno-Freaks – geht´s noch schneller und schriller?



MAN!AC

NEWS

18 **Super Street Fighter 2:** Vier neue Helden, spektakuläre Animationen und exklusive Specials.

12 Voyeur
15 Bubba´n´Stix
16 Super Empire strikes back
22 Quarterback Club
24 Skyblazer
28 Aktuelle Meldungen

RUBRIKEN

5 Editorial
26 Importe
76 Chun-Li-Portrait
78 Abo-Service
79 Handhelds
83 Impressum
83 Inserenten
84 8-Bit-Tests
91 Know-How
91 Leserbriefe
92 Comic
94 Cyberspace
98 Replay
106 Vorschau

LAST RESORT

99 **Tips & Tricks:** Bandheiße Cheats, Tips und Lösungen zu knapp dreißig nagelneuen 16-Bit-Videospielen

Mega Drive
102 Flashback
101 Lotus Turbo Callenge
100 Mortal Kombat
102 Super Monaco G.P.
100 The Flintstones Adventures
100 Action Replay Codes

Mega CD
102 Black Hole Assault
102 Cobra Command
101 Ecco CD
102 Sol Feace
103 **Players Guide: Aladdin**

Super Nintendo
101 Alien 3
100 B.O.B.
101 Battletoads
99 Cybernator
102 Lost Vikings
100 Mortal Kombat
101 Nigel Mansells WC
101 Pocky & Rocky
100 Street Fighter 2 TE
102 Super Strike Eagle
101 Super Turrican
100 Yoshi's Cookie
101 Action Replay Codes

FEATURES

51 **3DO:** Gespielt, getestet, bewertet: Lest den ersten Test der Multimedia-Konsole exklusiv in der MAN!AC.

70 Namco
62 Alle Mega-Drive-Spiele

76 Lovely Lady "Chun Li", Ihres Zeichens Kampfsportexpertin, ist der "HERO" dieser Ausgabe.



70 Von Pac-Man bis Galaxian: Ein Portrait des Spielerfinders Namco (im Bild "Galaxian 3").

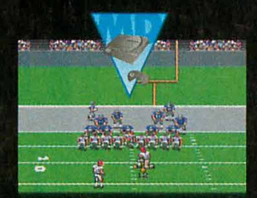


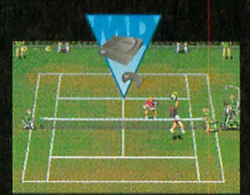
51 Impressionen aus "Crash'n'Burn", dem super-spektakulären Action-Rennspiel für das 3DO.

PRESENTS

TESTS


30 Brett Hull Hockey

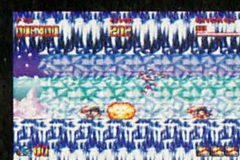

32 NFL Madden 94


33 Wimbledon


34 Super Baseball 2020


35 Nigel Mansell


36 Davis Cup


37 Super Turrican


38 Sonic CD


40 Pocky & Rocky


41 Dennis



42 Blues Brothers


42 Congo´s Caper


43 Cosmic Spacehead


44 Hook


44 Hook


45 Chuck Rock


45 Chuck Rock


46 Lost Vikings


47 Gods


48 Super Bomberman


49 Populous 2


50 Gauntlet 4


58 Operation Starfish


60 Fantastic Dizzy


61 Secret Missions

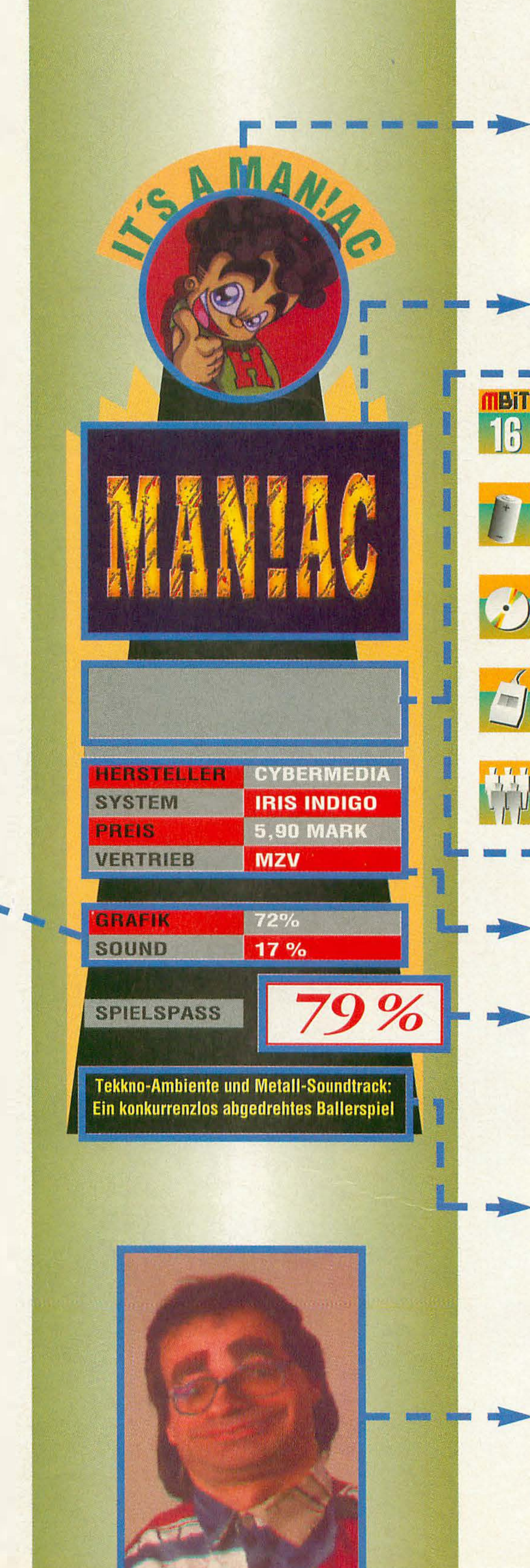
16-Bit-Kritik: So

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den News- bzw. Aktuell-Teil von MAN!AC. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr dann im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests Story und Spielablauf neutral beschrieben werden.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Produktes. Da mehrere Redakteure eine Neuerscheinung unter die Lupe nehmen, können Spielspaß, **Grafik und Sound** bis auf das letzte Pünktchen ausdiskutiert werden. Dieses System hat sich die letzten Jahre bewährt und soll auch bei der MAN!AC zur Findung der absoluten Wahrheit dienen. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, der Landschaften und Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedlich gestaltete Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monsterrassen und eine Handvoll 3-D- und Zoomeffekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran

Umfang des Moduls. 1 Megabit = 1.000.000 Bit (8Bit = 1 Byte)

Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.

Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.

Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.

Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Focus auf diese Zahl: Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

Kollege Lenhardt ist halbwegs angetan – für ausgelassenen Jubel sorgt das Spiel jedoch nicht. Jeder MAN!AC-Tester hat verschiedene Gesichter: Steckt Durschnittskost im Modulschacht, blickt er Euch mit normaler Mimik entgegen, während sich bei spielerischen Auslaufmodellen die Mundwinkel scharf nach unten verziehen. Der nebenstehende Herr ist Chefredakteur der PC PLAYER (Spielemagazin für PC-Schnösel), und die benötigte Verstärkung für das MAN!AC-Testteam.

funktioniert's

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf ihre Vielfalt, Originalität und klangliche Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, durchgehender Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten gerne in den zweiten Level zurück, fordern Euch Rätsel und Feinde bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel 'reinkommt und wie lange Ihr 'drinbleibt.

Martin Gaksch begleitete Mario von seinem ersten Hüpfer in "Donkey Kong" bis zum zoomenden 3-D-Spektakel "Super Mario Kart" – im Gegensatz zu seinen Kollegen hält er "Mario All Stars" für das beste Jump´n´Run aller Zeiten. Sieht man von den lächerlichen Hüpfeskapaden des Klempners ab, macht's für Martin "Maga" Gaksch keinen Unterschied, vor welcher Konsole er sitzt. Bis heute hält er Ausschau nach raren Modulen für das VCS, niemals erschienenen Zubehör für das Colecovision und – kaum zu glauben – Neuerscheinungen für NES und Master System. Die 8-Bit-Rubrik der MAN!AC bestreitet Martin Gaksch, 28, unverheiratet und als Chefredakteur ein Wiederholungstäter, im Alleingang.

Nebenstehend sind alle Systeme, die in der MAN!AC berücksichtigt werden. Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo und Mega CD findet Ihr im Testeil und in allen anderen Rubriken des Heftes. Über das CD 32 von Commodore und das Philips CD-I berichten wir nur sporadisch in einem Feature, in Messeberichten und im News-Teil. Sollten diese CD-ROM-Neulinge in Deutschland erfolgreich sein und von den Herstellern mit Spielen versorgt werden, gibt's auch die entsprechenden Tests. Der Game Boy ist natürlich keine 16-Bit-Konsole; da ihn die meisten von Euch aber als Zweit-Gerät haben, gibt's News und Tests in der gesonderten Handheld-Rubrik. Dort findet Ihr auch Infos zu Game Gear und Lynx.



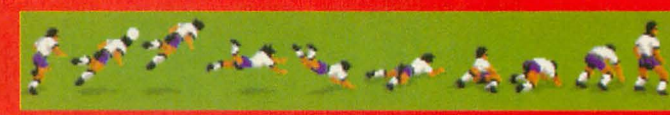


Vor zwei Jahren drückte Cybermedias Benjamin **Andreas Knauf** noch die Schulbank, handelte mit Automatenplatinen und gab nebenher das Videospiel-Fanzine "Gamble!" heraus. Jetzt ist er Producer, Anzeigenverkäufer und Hard- und Software-Spezialist in einem, Verwalter über viele tausend Megabyte und wichtigster Kunde der deutschen Telecom. Da er seine Arbeit liebt, ist er mit High-End-PC, Spielautomaten und Laserdisc-Spieler ins Cybermedia-Bürogebäude eingezogen – wenn's auf Mitternacht zugeht, schlurft er ein Stockwerk nach oben, am Morgen wankt er wieder abwärts in die Redaktion. Andreas Knauf interssiert sich seit kurzem nur noch für "Super Street Fighter 2".

Die räumliche Nähe zum Kollegen Knauf kommt **Winnie Forster** sehr gelegen. Hat der Nachtarbeiter mal wieder das gesamte Netzwerk lahmgelegt, den Macintosh Quadra 950 zum finalen Absturz gebracht oder ganz einfach ein Text-Fitzelchen in den unergründlichen Tiefen der Gigabyte-Festplatten verschlampt, genügt ein Anruf und Andreas ist zur Stelle. Entläßt ihn der Arbeitstag in den Feierabend, verkriecht sich Winnie am liebsten in seine Privat-Bibliothek, in sein Zeitschriften-Archiv oder vor die Duo-Engine. Seinen 486er-PC nutzt er übrigens nur als Spectrum-Emulator.

Ingo Zaborowski, das wandelnde Geheimnis: Bekannt ist nur, daß er Football schätzt, seiner Gitarre metallische Töne entlockt und seinen Sega-Konsolen ewige Treue geschworen hat. Seine 80qm-Wohnung steht bis heute unmöbliert. Nur im Eck links hinten flimmert 24 Stunden der Fernseher und Ingo zappt zwischen Football-Live, Zeichentrick und seinem Mega CD. Zwei Bücher hat der 23jährige Halb-Koreaner bereits verbrochen: Erschienen ist Ingos Lobgesang an seine Lieblinskonsole "Das Mega CD Buch" (Falken/Sega), außerdem werkelte er fleißig am "Konami Games Guide" des gleichnamigen Herstellers.









Zusammengesetzte Bildschirmfotos





UND SCHIEßEN SIE MIT FIFA INTERNATIONAL SOCCER IHR ERSTES



TOOOOOOOOO

Sie laufen über den Flügel in Richtung Tor.
Ein gegnerischer Spieler ist Ihnen direkt auf den Fersen.
Sie geben Gas und lassen ihn stehen.
"FIFA Soccer ist der spielerische und *optische* Tabellenführer der Modul-Liga." – Maniac 11/93
Ein Verteidiger grätscht Ihnen mit vollem Einsatz in den Lauf. Sie springen über seine Beine und treten den Ball. Die Fans feuern Sie an, als Sie sich dem Strafraum nähern.







Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel in



FIFA INTERNATIONAL SOCCER





"Der Sound ist das Beste, was je in einem Sportspiel zu hören war." – Videogames 11/93.

Ihr Herz klopft bis zum Hals. Es steht unentschieden und es bleiben nur noch ein wenige Sekunden bis zum Abpfiff. Sie wählen die linke Ecke aus und ziehen ab.

"Spielspaß vom Allerfeinsten." – Megafun 11/93.

Aaagh. Der Ball knallt von der Latte zurück ins Feld. Sie laufen ihm entgegen, ein kurze Drehung und er springt vor Ihre Füße. Sie jagen das Leder in die rechte obere Ecke. Der Ball zischt am Torwart vorbei und klatscht ins Netz. Das Spiel wird abgepfiffen.

Sie tanzen Samba und winken den feiernden Anhängern zu. Ein begeisterter Journalist rennt mit seinem Mikro auf Sie zu.

"EA know Sports. Das derzeit best Fußballspiel." – Sega Magazin 02/93.

Er stellt Fragen zum Spiel.

Ihr Kommentar: Unglaublich, Herbert, 16 Meg, 48 internationale Teams, 960 Spieler, 13 unterschiedliche Fähigkeiten, 4-Way-Players-kompatibel und das alles mit voller Unterstützung der FIFA.



"Das erste Fußballspiel vom weltbesten Sportspielhersteller." – Power-Play 11/93.

Er pflichetet ihnen bei: Eine fantastische Leistung, ein perfektes Spiel, einfach grandios!

"FIFA Soccer ist das beste Fußballspiel auf Mutter Erde." – Maniac 11/93.

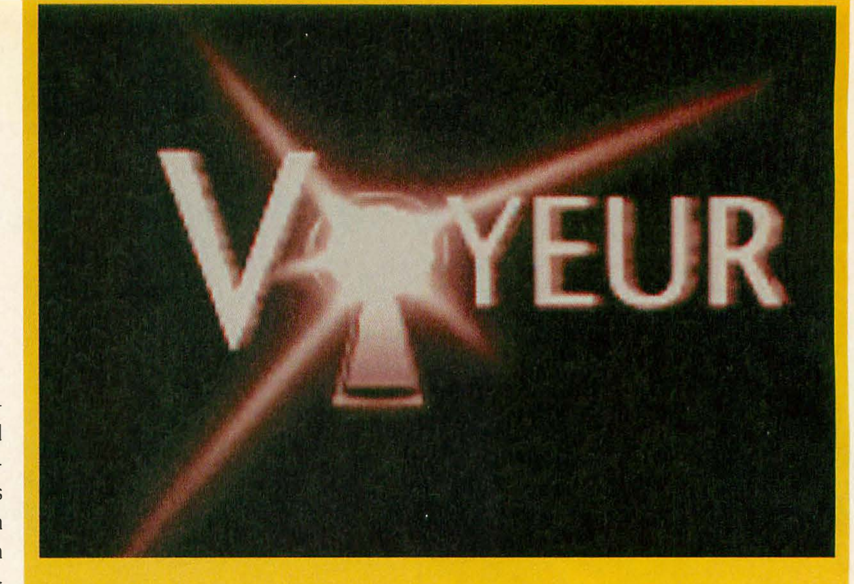




EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
16 MEG

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.

Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt: 05241/24307.



Sex & Crime: Philips erinnert sich an die Tugenden erfolgreicher Kinofilme und präsentiert das erste "Interactive Movie". Vergeßt die digitalisierten Pixelhaufen aus "Sewer Shark" oder "Make my video" und genießt erotische Eskapaden in bester Fernsehqualität.

CD-I

Kaltblütige Politiker, rücksichtslose Handlanger und verführerische Frauen: "Voyeur" ist kein herkömmliches Videospiel. Auf dem Bildschirm sehen wir keine Sprites, werden von parallaxenden Hintergründen verschont und hüpfen nicht ein einziges Mal über Gegner hinweg. Vor unseren Augen läuft ein Spielfilm ab, dessen Handlung wir beeinflussen. Die **Hauptdarsteller** wurden vor einem "Blue Screen" gefilmt und später in digitales Ambiente eingepaßt. Dabei ist die Optik überwältigend. Während "Night Trap" auf dem Mega-CD unter Farbarmut und geringer Auflösung litt, sind die Digi-Personen in "Voyeur" von atemberaubender Qualität. Zwar verrät ein sanftes Flimmern, daß sie "ausgeschnitten" wurden und im Computer-Grafik-Umfeld wieder zum Leben erwachen, doch am optischen Gesamteindruck Marke "Faszinierend!" ändert diese Tatsache nichts.

Die Produzenten David Riordan und David Todd engagierten für die 750.000 Dollar teure Produktion ausschließlich TV-erfahrene Schauspieler. Die hierzulande unbekannten Akteure mußten neun Tage ausharren, ehe die letzte Szene im Kasten war. Insgesamt sind rund 60 Minuten Full Motion Video auf der CD untergebracht.

Wenn Ihr zum "Voyeur" werdet, seht Ihr Euch mitten im amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf. Reed Hawke, Chef der Hawke Industries, will Präsident der Vereinigten Staaten werden. An einem Wochenende ruft der Tycoon seine Familie zusammen, um den bevorstehenden Wahlkampf zu planen. Dummerweise ist ihm ein bestimmtes Clanmitglied gar nicht grün und stöbert in der Vergangenheit des Multimillionärs – wo er prompt eine üble Missetat ausfindig macht...

Wie es der Zufall will, bewohnt Ihr ein Appartement, von dem aus Ihr das Anwesen der Hawkes einsehen könnt. Dank modernem Fernrohr habt Ihr jederzeit Einblick in die verschiedenen Zimmer der Villa. Beweisstücke werden untersucht, Eifersuchtsszenen auf Video



Jeder wie er will: Voyeuren bleiben auch die geheimen Liebespraktiken der Hauptdarsteller nicht verborgen.



Ihr solltet genügend Beweise sammeln, bevor Ihr an die Öffentlichkeit tretet:



Sonst werdet Ihr den nächsten Hausbesuch nicht überleben.









Das Intro von "Voyeur" dauert gut fünf Minuten und führt in die Handlung ein.



Die Schaltzentrale: Von diesem Appartement aus beobachtet Ihr das Geschehen in Hawke Manor.


Durchblick: Mit diesem Fernrohr dringt Ihr ins Privatleben des Hawke-Clans ein.



Auf dem Videorekorder werden die Szenen gespeichert, die Ihr via Fernrohr bobachtet.


Wenn Ihr das Videoband mit den Beweisen verschickt, müßt Ihr mit unangenehmen Besuch rechnen.


Miami Vice: Wenn Ihr genug Beweise gesammelt habt, wird die Polizei gerufen.



Ab und zu solltet Ihr den Fernseher einschalten, um die Nachrichten zu verfolgen.







Joy of Sex

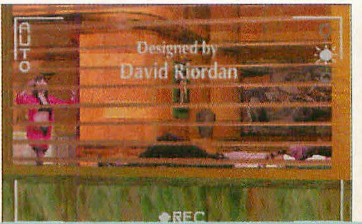


Wem "Voyeur" zu oberflächlich ist, der darf sich auf Philips "The Joy of Sex" freuen. Der interaktive Nachhilfeunterricht geht der Liebe auf den Grund: Was kann man wo und wie besser machen. Neben Full-Motion-Video-Szenen und kleinen Quiz-Spielen nimmt das Programm seine Aufgabe ernst. Der Spieler informiert sich über "Safer Sex", darf intime Fragen stellen und erhält einen persönlichen Ratgeber für sein Liebesleben. Dabei spielt es keine Rolle, ob er oder sie zum Joypad greift: Individuell geht "The Joy of Sex" auf Eure Probleme ein. Der CD-I-Titel soll Anfang nächsten Jahres im Handel sein und kommt, ähnlich wie "Voyeur" ohne MPEG-Modul aus.

Auch das Herrenmagazin Playboy, vom offenherzigen Privatfernsehen schwer gebeutelt, wird interaktiv. In Amerika entwickelt Playboy momentan zwei CD-I-Programme. "40 years of Playboy" erlaubt Euch nicht nur die Produktion eigener Videoclips (Mit Mädchen Eurer Wahl, versteht sich!), sondern bietet auch ein Inhaltsverzeichnis aller bisherigen Ausgaben des US-Playboys. Die besten Artikel sind ebenso auf CD-I verfügbar wie eine Auswahl der attraktivsten Playmates. Außerdem entsteht "Complete Massage", ein interaktiver Führer durch die sinnlichsten Massage-Techniken. Eine deutsche Ausgabe der für Frühjahr 94 angekündigten Titel ist nicht geplant.









Dabei lernt Ihr schon mal zwei Hauptakteure des Erotik-Thrillers näher kennen.

Das Headquarter der Hawkes: In den einzelnen Räumen spielen sich die verrücktesten Geschichten ab. Wenn Ihr zur rechten Zeit das passende Zimmer anvisiert, erlebt Ihr interessante Full-Motion-Video-Szenen.







__1992__ definierte eine Experten-Kommission den MPEG-Standard: Gefordert wurden u.a. wahlfreier Zugriff auf einzelne Kapitel der CD, schnelle Vor- und Rückwärtssuche, flexibles Bildformat (keine Unterschiede zwischen Pal und NTSC), geringe Empfindlichkeit gegenüber Datenfehlern und Real-Time-Kodierung. Während die große Laserdisk die Bild- und Tonsignale unkomprimiert speichert und abgibt (und somit eine konkurrenzlose Qualität erreicht), werden die Digital-Video-Daten von 150:1 bis zu 200:1 "gepackt". Der Nachfolge-Standard MPEG2 ist schon in Arbeit und soll 1994 verabschiedet werden. Das Ergebnis: Bessere Komprimierung, also mehr Daten auf CD und gehobenere Qualität.

mitgeschnitten, Mordversuche dokumentiert. Ihr werdet Zeuge von interessanten Liebesspielen, häßlichen Eifersuchtsszenen und dramatischen Auseinandersetzungen. Damit Ihr nach einmaligem Spielen nicht schon wißt, was wer wo wie macht, wird die Story bei jedem Spielstart etwas abgeändert.
Trotz der kompromittierenden Fotos auf diesen Seiten brauchen die Jugendschützer bei "Voyeur" nicht einzugreifen. Dafür sind die gezeigten Szenen zu harmlos und werden im (un)passenden Moment ausgeblendet. Spielerisch kann man "Voyeur" schwer einordnen. Geschicklichkeit wird noch weniger gefordert als in "Night Trap", der Abenteuer-Experte fühlt sich veralbert. "Voyeur" ist zwar ein "Spiel", sollte aber mehr als Weiterentwicklung des passiven Spielfilms, denn als progressives Videospiel gesehen werden. Wir können nur jedem raten, sich der Faszination der ungewohnten Optiken hinzugeben. Als Abwechslung zu traditionellen Modulen kommt es gerade recht. Das CD-I ist auf dem besten Weg, aus dem Mauerblümchendasein zu entkommen, und dem 3DO ein hartes Gefecht um die Marktanteile zu liefern. *mg*

Full Motion Video

Vorsicht Falle! Einerseits gibt es Spiele mit "Full Motion Video"-Optiken, die ohne zusätzliche Hardware laufen (siehe "Voyeur" für CD-I oder "Night Trap" auf dem Mega CD), andererseits setzen einige Entwickler auf FMV-Spiele, die ein Zusatzmodul benötigen. Diese Cartridge wird ab Anfang 94 für unterschiedliche Systeme erhältlich sein und rund 500 Mark kosten. Besitzer von Philips CD-I, dem Commodore Amiga CD-32 und PC-Anwender gehören zu den Glücklichen, die sich darauf freuen können. Auch die künftigen 3DO-Jünger sind im Rennen.
Erfreulicherweise haben sich die Industrie-Giganten in Sachen FMV auf einen Standard geeinigt. Dieser wurde von der "Moving Picture Experts Group" **(MPEG)** erarbeitet und stellt sicher, daß auf eine CD bis zu 75 Minuten Bilddaten passen. Der Hauptgag an FMV ist allerdings nicht die Tatsache, daß Spiele dadurch grafisch aufgepeppt werden können, sondern daß eine Konkurrenz zu VHS-Video und Laserdisk heranwächst. "Digital Video" heißt das Zauberwort und soll mit Beginn des nächsten Jahres seinen Siegeszug antreten. Einige bedeutende Spielfilmanbieter haben bereits zugestimmt, Digital Video zu unterstützen. Die Bildqualität ist deutlich besser als bei VHS-Kaufkassetten, aber schlechter als die Laserdisk-Optik. Zwischen 40 und 60 Mark sollen die Digital-Video-Titel kosten und auf jeder CD-Konsole abzuspielen sein, für die das FMV-Modul erscheint.
Diese Kompatibilität gilt aber keineswegs für interaktive Programme. Sobald nicht nur Bild- und Tondaten gelesen werden, sondern spezielle Grafikchips und Zusatzprozessoren zum Einsatz kommen, trennt sich die Spreu vom Weizen. So werden FMV-Spiele (mal wieder) exklusiv für ein bestimmtes System entwickelt und im Fall des Falles für andere Konsolen adaptiert – mit den üblichen Updates oder Streichungen.

Bubba 'N 'Stix

Seit dem Erscheinen des Mega-CDs gehört das englische Spielehaus Core Design zur europäischen Entwickler-Elite. Damit die internationale Fangemeinde von Chuck Rock, Wonderdog & Co. weiß, von wem diese Hits wirklich stammen, wird das Core-Logo ab Herbst auf Spielepackungen zu finden sein. Neben der CD-only-Produktion "Thunderhawk" werden die Jump´n´Runs "Son of Chuck" und "Bubba´N`Stix" sowohl auf Modul als auch auf CD erscheinen.

Als Lastwagenfahrer Bubba einen Tiertransport im Zoo abliefert, wird er selbst Opfer einer zoologischen Greiftruppe: Außerirdische schnappen sich unseren Helden und seine Fracht und düsen mit ihrer Beute im UFO davon. Leider



Nach dem Raumschiff-Crash könnt Ihr auf einer Karte den nächsten Einsatzort begutachten.

scheint's eine Führerschein-Prüfung bei den Aliens nicht zu geben: Auf dem Weg in eine ferne Galaxis crasht der Weltraumflitzer in den erstbesten Planeten. Um zur Erde zurückzukehren, muß Bubba durch sechs Levels hüpfen. Zum Glück hat sich ein lebender Stock nach der Bruchlandung zu ihm gesellt. Die Einsatzmöglichkeiten des nützlichen Freundes findet Ihr selbst heraus: Ihr könnt Stix z.B. in die Wand stecken und als Leiter benutzen, als Billiardschläger mißbrauchen oder als Balancierstab verwenden.

"Bubba´n´Stix" ist ein knobellastiger Plattformtest, der Grips und Lachmuskeln fordert. Mit putzigem Intro und Paßwörtern ausgestattet, ist das Modul ein weiterer Treffer von Core Design. "Bubba´N´Stix" erscheint Anfang ´94 für Mega Drive und Mega-CD. Wie üblich sorgt ein bewährtes **Entwicklerteam** dafür, daß die CD-Version mit besserer Musik, einigen zusätzlichen Levels und schönerem Intro aufgepeppt wird.



Bubba kann Stix in unzähligen Varianten einsetzen.





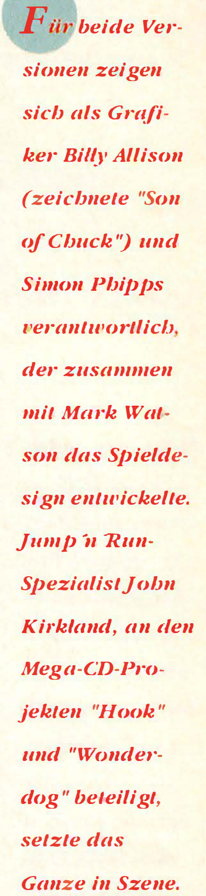








Weltraum-Slapstick: Ihr werdet Zeuge.eines handfesten Alien-Streits.



Für beide Versionen zeigen sich als Grafiker Billy Allison (zeichnete "Son of Chuck") und Simon Phipps verantwortlich, der zusammen mit Mark Watson das Spieldesign entwickelte. Jump 'n Run-Spezialist John Kirkland, an den Mega-CD-Projekten "Hook" und "Wonderdog" beteiligt, setzte das Ganze in Szene.

MÄCHTIG STARK

LucasArts zum Zweiten auf dem Super Nintendo: Die California Girls & Boys erwecken Luke, Han & Chewie zum Leben und stellen Euch auf eine knüppelharte Bewährungsprobe: Das Imperium schlägt zurück.

Einer der meistbeschäftigten Spieleentwickler. Veröffentlichen ihre Spiele nicht selbst, sondern arbeiten im Auftrag etlicher Software-Anbieter. Waren u.a. für Acclaim (Mortal Kombat), HAL (World Series Basketball) und Parker (Monopoly) tätig. Sculptured Software wurde 1983 gegründet und residiert bis heute in Salt Lake City, USA.



George Metos (links) und Hal Rushton, die Chefs von Sculptured Software.

Kult, Kunst & Kommerz: Je nach persönlichen Vorlieben neigt die Einstellung zum "Star Wars"-Phänomen ins Extreme. Für viele die ultimative Film-Trilogie, für einige wenige eine effektgespickte Trivial-Story, sonnen sich alle drei Epsioden des Fantasy-Märchens in der Top Ten der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten.

Mit Glück und Geschick manövriert Ihr Euren Falken durch den Meteroiden-Schauer

Nach Umsetzungen für Handheld- und 8-Bit-Systeme wagte LucasArts 1992 den Sprung ins 16-Bit-Zeitalter. In Zusammenarbeit mit JVC wurde zunächst "Super Star Wars" fürs Super Nintendo in Szene gesetzt. Zur Jahreswende 93/94 erwarten wir mit "Super Empire strikes back" die zwölf MBit starke Fortsetzung, die erneut von **Sculptured Software** programmiert wird.

Schon auf den ersten Blick fallen Parallelen zum Vorgänger auf. Es wurden zwar einige neue Szenarien, zusätzliche Features und frische Spielelemente zugefügt, das Spielgefühl entspricht jedoch dem von "Super Star Wars". Reichlich Action, dezente Hektik und eine filmgetreue Handlung dominieren. Ihr startet auf dem Eisplaneten Hoth, kämpft Euch mit dem Lichtschwert bis zum Tauntaun voran, um anschließend hoch zu Tier die Reise fortzusetzen. Die Landschaft wird dabei in traditioneller 2-D-Perspektive von der Seite gezeigt. Später entert Ihr einen Gleiter, um die Mode-7-Spielstufen zu bestreiten. Im Kampf gegen die AT-AT-Walker flitzt Ihr über hügelige Hoth-Landschaften. Eindrucksvolle 3-D-Optiken kommen später noch einmal zum Einsatz, wenn Ihr im Cockpit des Millenium Falken durch Asteroidenschauer manövriert oder auf Tie-Fighter-Jagd geht. Erfreulicherweise erlauben diesmal Paßwörter den Einstieg in



Das Lichtschwert links oben zeigt an, wieviel Energie Luke noch besitzt.

Einer Explosion knapp entronnen, sieht sich Chewie schon wieder einem Bösewicht gegenüber.

Keine Zeit für Feuerpausen: Chewbacca steht mitten in der Schußlinie der automatischen Verteidigungsanlagen.

Nur einen Schritt weiter, und der Greifer rechts oben schnappt sich Han Solo.



Wie schon im ersten "Star Wars"-Spiel auf dem Super Nintendo werden einige Mode-7-Effekte geboten



Schon der Obermotz der ersten Spielstufe macht den Bildschirm dicht: Mit ein paar geschickten Säbelschwingen ist er aber relativ leicht zu bezwingen.

Hoppe hoppe Reiter: Mit Hilfe des Tauntauns ficht sich Luke durch die Anfangs-Szenarien.

Mit dem Snowspeeder fightet Ihr Euch durch feindliche Linien

höhere Spielstufen. Angesichts des erneut harschen Schwierigkeitsgrades (das gilt auch für die "Easy"-Einstellung) eine begrüßenswerte Neuerung. Um eine packende Atmosphäre zu erzeugen, wird nicht nur anfangs ein Film-gerechtes Intro gezeigt, sondern auch nach der Bewältigung eines Abschnittes Zwischensequenzen eingeblendet. Dazu erklingt der Original-Soundtrack – eine Kopplung von Super Nintendo und Stereoanlage ist dringend zu empfehlen. Im Lauf des Spiels schlüpft Ihr in die Rollen von Luke, Han und Chewbacca. Ihr steht auf Hoth Euren Mann, setzt bei Yoda die Jedi-Ausbildung fort und erwartet auf Bespin die Bounty Hunters. Erwartungsschwangere Privat-Jedis müssen allerdings noch bis **Januar** warten: Dann erscheint "Super Empire strikes back" über Laguna als offizielle PAL-Version. *mg*

Vorsicht Metall: Han spurtet, um den fliegenden Kampfkoloß von hinten zu attackieren.

Auf der Eiswelt Hoth kämpft Ihr an Bord eines Abfangjägers gegen die AT-AT-Walker

Wenn alles glatt geht, wird LucasArts Anfang nächsten Jahres Ihr erstes CD-Spiel vorstellen: "Rebel Assault" ist als spektakuläres 3-D-Actionspiel für Mega-CD, PC-CD-ROM und CD-I angekündigt. Neben 15 bleibaltigen Levels erwarten uns Full-Motion-Video-Szenen aus den Kinofilmen, der Original-John-Williams-Soundtrack (inklusiv "echten" Soundeffekten) und Digi-Sprache. Ihr steuert u.a. den T16 Skyhopper, einen Snowspeeder sowie X- und A-Wing-Abfangjäger.

Star Wars interaktiv

Jahr	Titel	Hersteller	Beschreibung
1982	The Empire strikes back (VCS, Intellivision)	Parker	Der Spieler im Kampf gegen AT-AT-Walker: "Defender"-ähnliches Spielkonzept, keine Ähnlichkeiten zum gleichnamigen Spielautomaten.
1983	Star Wars (Arcade)	Atari	Schnelle Vektor-Grafik-Action: Der Spieler ballert sich bis zum Todesstern durch.
1983	Return of the Jedi: Death Star Battle (VCS, Coleco)	Parker	Damals spektakuläre Weltraumschlacht um den Todesstern
1983	Jedi Arena (VCS)	Parker	Mittelprächtige Lichtschwert-Action ohne Abwechslung
1983/4	The Empire strikes back (Arcade)	Atari	Erneut Vektor-Optik: Lange nicht so erfolgreich wie der Vorgänger, spielerisch OK.
1984	Return of the Jedi (Arcade)	Atari	Sf-Spektakel mit Action-Szenen auf dem Sattel des Spiderbikes und im Cockpit des Millenium Falken
1984	Star Wars (VCS, Coleco)	Parker	Adaption des Spielautomatenhits mit relativ schneller Vektorgrafik
1985	Return of the Jedi: Ewok Adventure (VCS)	Parker	In der Endphase des ersten Videospielbooms angekündigt, aber nicht mehr offiziell veröffentlicht.
1987	Star Wars (NES)	Namco (nur Japan)	Gutes Jump'n'Run mit einer Prise Abenteuer, das exklusiv für das japanische Famicom (NES) entwickelt wurde.
1990	Star Wars (NES)	LucasArts	Film-nahes Geschicklichkeitsspiel mit spektakulärer Grafik und vielen Levels
1991	The Empire strikes back (NES)	LucasArts	Orientiert sich an der Filmhandlung und ist inhaltlich wie optisch ein genehmer Nachfolger von "Star Wars"
1992	Star Wars (GB)	Ubi-Soft/ Capcom	Enttäuschende Umsetzung der NES-Version. Nur für Fans.
1992	The Empire strikes back (GB)	Ubi-Soft/ Capcom	Ähnlich wie der erste Teil lieblos aufs Handheld übertragen
1992	Super Star Wars (SN)	LucasArts	Atmosphärisch brillante Adaption der Kinovorlage mit famosem Soundtrack. Leider sauschwer und teilweise unfair.
1993	Super Empire strikes back (SN)	LucasArts	Besser als "Star Wars": Folgt der Filmhandlung auf dem Fuß. Traditionell gute Grafik, cooler Soundtrack & hammerharter Schwierigkeitsgrad.
1994	Star Wars (MS/GG)	U.S. Gold	Noch nicht erschienen. Soll sich am NES-Vorbild orientieren.
1994	Rebel Assault (Mega CD/CD-I)	LucasArts	Noch nicht erschienen: 3-D-Action total.

Super Street Fighter II

In der Spielhalle setzt's wieder Prügel: Mit der Fortsetzung des erfolgreichsten Automaten aller Zeiten wirft Capcom die gesamte Konkurrenz locker aus dem Ring.





Dem Jamaicaner in den modischen "Maximum"-Hosen stand eine internationale Karriere als Rocksänger bevor, doch bei einem Kickbox-Wettbewerb erkannte er sein wirkliches Talent.

Prügeln, boxen und kein Ende: Nachdem Mega-Drive-Fans als auch Super-Nintendo-Anhänger mit den erweiterten "Special" bzw. "Turbo"-Fassungen des Blockbusters versorgt wurden, landete vor zwei Wochen das neueste Arcade-Update in Deutschland. Auf der letzten JAMMA-Messe wurde "Super Street Fighter 2 – The New Challengers" erstmals vorgestellt und war bis zum Ende der Show dicht umlagert. Am 8. Oktober ereilte auch uns der "Super Street Fighter 2"-Rausch: Nach einem Telefonat mit Capcom, holt Ober-"Street Fighter" Andreas seinen Ryu-Dreß aus der Reinigung und bereitet sich seelisch und körperlich auf die knochenbrechende Konfrontation mit vier neuen Spielfiguren vor. Noch bevor in der Spielhalle die Fetzen flogen, besuchten die neuen "Street Fighter"-Stars die MAN!AC-Redaktion – nach Ankunft des Kurierpakets läßt sich Andreas für 24 Stunden entschuldigen und nur unter Vorwänden in die Redaktionsräume zurücklocken ("Chun Li *ist am* Telefon"). Was an "Super Street Fighter" so faszinierend ist? Im Gegensatz zu "Champion Edition" und "Hyper Fighting" (auch bekannt als "Turbo"), haben die Designer mehr verändert als die Extras und die Spielgeschwindigkeit. "Super Street Fighter 2" ist kein Update, sondern eine ausgewachsene Fortsetzung, in der sich statt zwölf Kämpfern, sechzehn Schläger die Faust aufs Auge drücken: Auf Jamaica trefft Ihr auf den entspannten Dee Jay, dem Ihr das breite Grinsen auch mit Eurem Dragon Punch nicht abgewöhnen. In Hong Kong wartet Fei Long, ein von Bruce Lee inspirierter








Die 19jährige Cammy ist die hübscheste Kollegin von James Bond: Nachdem sie die Ausbildung in einem Geheimdienst-College abgeschlossen hatte, heuerte Sie als Agentin bei der britischen Regierung an.



Kung-Fu-Spezialist mit eleganten Bewegungsabläufen. T. Hawk heißt der hünenhafte Halbindianer, der Euch in Mexiko auflauert. Er liebt das Leben und die Natur – erwartet trotzdem keine Gnade, wenn Ihr ihn zum Duell auffordert. Neu ist auch die Engländerin Cammy, die noch aufreizender bekleidet ist als ihre Kollegin aus China. Jede der neuen Figuren könnt Ihr selber spielen und von ihren Specials profitieren: Dee Jay heizt seinem Widersacher mit einem Dauerfeuer-Uppercut, dem doppelten Fußkick und einer Feuersichel ein, Fei Long und Cammy haben je zwei gefährliche Supertricks drauf, und T. Hawk fliegt als menschliche Rakete in alle Himmelsrichtungen. Auch die Altstars profitierten vom mehrwöchigen Aufenthalt in der Kampfsportschule und kehren mit neuen Bewegungen in den Ring zurück: Blankas Luftrolle ist noch flexibler geworden, Vega rammt seine Freddy-Krueger-Kralle im Tiefflug in den Gegner, Ryu und Ken können ihren Hurricane Kick jetzt in jeder beliebigen Sprungphase einsetzen.

All diese Features hätten ausgereicht, um aus "Super Street Fighter 2" ein noch erfolgreicheres Spiel zu machen – doch Capcom warf auch gleich die technischen Restriktionen von 1991 über Bord: In den drei Jahren, die es die "Street Fighter 2"-Serie gibt, wurden nur einzelne Animationen verbessert, die "Super"-Version ist grafisch komplett überarbeitet worden. Schon im Vor-













Auch Thunder Hawk und seine Familie wurden vor Jahren von der Shadule-Organisation unterdrückt. Jetzt will sich der tierliebende Muskelprotz an Oberbösewicht Bison und seinen Kollegen rächen.

T. HAWK

spann treten jedem Street Fighter die Freudentränen in die Augen, führt doch ein perfekt gezeichneter Ryu seinen Feuerball in Bildschirmgröße aus. Einen Augenblick später, die Münze im Automaten versenkt, könnt Ihr Euch Euren Favoriten unter ganzen 16 Figuren aussuchen – mit aktualisierten Konterfeis, frisch vom Zeichenbrett. Auch der akustische Eindruck stimmt: Die Sprachwiedergabe ist neu aufgenommen worden, alle Musikstücke wurden überarbeitet und im Raumklangsystem "Q-Sound" abgemischt – eine deutliche Verbesserung zu den Vorgängern. Und noch bevor die Spielfiguren auf dem Spielfeld in Aktion treten, ist eines klar: Hier steht das ultimative Münzengrab vor Euch. Alle Figuren sind noch feiner animiert und mit neuen Details versehen (achtet auf Blankas spitze Reißzähne), das Spieltempo liegt auf "Normal"-Niveau. Sogar die Hintergünde wurden farblich und grafisch überarbeitet. Spielerische Akzente werden im "Tournament Battle" gesetzt, das acht Spieler im K.O.-System bestreiten. Das funktioniert aber nur mit vier untereinander vernetzten Spielautomaten. Auch das Punktesystem hat sich verändert: Paßt Ihr die Eröffnungsattacke des Gegners ab und landet selbst den ersten Treffer, gibt's Bonuspunkte – so könnt Ihr auch bei einem Unentschieden ("Draw Game") als Sieger vom Platz gehen.

Mit "Super Street Fighter 2" wird Capcom auch die ins "Mortal Kombat"-Lager übergelaufenen Prügelspieler zurückholen: Grafisch gibt's keinen besseren Prügelautomaten – spielerisch bestand an der Topqualität von "Street Fighter 2" sowieso nie ein Zweifel. Mit Sicherheit wird "Super Street Fighter 2" auch für Super Nintendo und Mega Drive erscheinen. MAN!AC bleibt mit Capcom in Kontakt und informiert Euch aus erster Hand, sobald die neuen Kämpfer zum Sprung in die Wohnzimmer ansetzen. *ak*



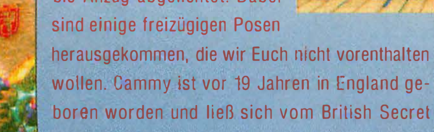
Fei-Long ist Kung-Fu-Spezialist aus der englischen Kronkolonie Hong Kong. Zwischenzeitlich verdiente er sich als Eastern-Schauspieler sein Brot, jetzt nimmt er nur noch an "echten" Kämpfen teil.



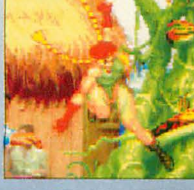
FEI LONG



DIE BLONDE VERSUCHUNG



Die sexy Lady aus England macht ihrer Kollegin Chun-Li mächtig Konkurrenz: Wir haben uns ganz nah an den Monitor herangemacht und die Dame in ihrem knappen Aerobic-Anzug abgelichtet. Dabei sind einige freizügigen Posen herausgekommen, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Cammy ist vor 19 Jahren in England geboren worden und ließ sich vom British Secret Service zur Geheimagentin ausbilden. Das hübsche Mädel ist sehr launisch und erwartet ihre Widersacher auf den Zinnen einer Burg im englischen Hochland. Hier attackiert sie Euch als horizontal über den Bildschirm fliegender Pfeil, mit dem doppelt gedrehten Faustschlag oder ihrem unbarmherzigen Fußtritt. Trotz ihres Alters ist Cammy eine ernstzunehmende Gegnerin.

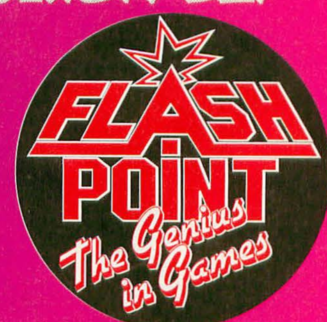









EXCLUSIV BEI



LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!



„... Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide ...“
„Pocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätzenden Suchfaktor ...“
„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung ...!“

Auszüge aus MEGA FUN 9/93:

„Game of the month“

(Electric Gaming Monthly 7/93)







DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT







Fordern Sie auch unseren exklusiven Zubehör-Katalog an!
Ab November erhältlich - überall wo es Videospiele gibt.

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering
Telefon 0 45 35/22 22
Fax 0 45 35/22 24

NFL Quarterback Club

US-Stars auf Modul: Die Quarterback-Elite der NFL spielt dank Acclaim nach Euren Playcalls.

Die US-Profiliga wurde 1920 als AFPA gegründet und später in National Football League umbenannt. Die NFL besteht aus zwei "Conferences", in denen insgesamt 28 Teams spielen. Die Sieger der National und der American Conference tragen in jedem Januar das Ligaendspiel, den "Superbowl" aus.

Acclaim wagt sich auf ein hartumkämpftes Feld: Um zwischen den Football-Simulationen von Sega und Electronic Arts zu bestehen, beauftragte das Acclaim-Label Arena die "John-Madden"-Erfinder von Park Place Productions mit der Entwicklung von "NFL Quarterback Club" für die 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo.

Die Stars des Spiels sind zehn auserwählte QBs des NFL-Quarterback-Club. Darunter sind die Superbowl-Champions Troy Aikman(Dallas Cowboys) und Phil Simms(New York Giants), sowie weitere Superstars wie Jim Kelly von den Buffalo Bills oder Randell Cunnigham aus Philadelphia. Daneben dürft Ihr zwei weitere QBs nach eigener Wahl benennen, mit Werten ausstatten und auf Batterie speichern.



Zehn der besten NFL-Spielmacher sind Mitglieder im exklusiven Quarterback-Club.



In einer kruzen Biographie erfahrt Ihr mehr über NFL-Stars wie Jim Kelly.

Weil der Schwerpunkt des Moduls auf den Spielmachern liegt, seht Ihr das Spiel aus einer flachen 3-D-Perspektive direkt hinter dem QB. Natürlich habt Ihr nach einem Paß oder einer Übergabe ("Pitch") auch vollständige Kontrolle über Wide Receiver und Run ing Backs. In der Defensive wechselt Ihr auf Knopfdruck zwischen den Verteidigern, um den Gegner am Vormarsch zur Endzone zu hindern. Um zum Erfolg zu kommen, wählt Ihr aus einer Fülle von Offensiv- und Defensiv-Strategien. Als besonderes Bonbon haben die Designer auch ungewöhnliche Trick-Plays im Playbook verewigt. Ihr bestreitet Freundschaftsspiele oder die Playoffs, außerdem könnt Ihr im QB-Challenge das Können der Paßwerfer unter Wettbewerbsbedingungen vergleichen.

Mit 16 MBit steht genügend Platz für ausführliche Statistiken und Soundeffekte zur Verfügung. Leider kann die Grafik im Moment nicht ganz mithalten, dafür steht die Spielbarkeit schon jetzt auf hochem Niveau. Football-Fans dürfen schon gespannt auf die Veröffentlichung warten, die im Januar ´94 ansteht.

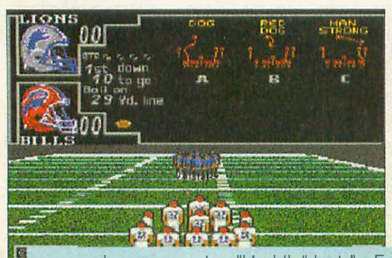
Was ist ein Quarterback?

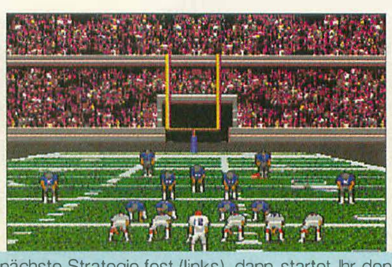
Der QB ist der wichtigste Spieler im American Football. Als verlängerter Arm des Trainers führt er die Offensiv-Formation und hat die Aufgabe, das Team zu lenken. Bei Paßspielzügen muß er den Ball zu seinen Receivern werfen, bei Running-Plays den Football an die Backs übergeben. Frühere Quarterback-Stars durften sich die Spieltaktiken selbst aussuchen, im modernen Football geben meist die Trainer die Vorgaben aus. Allerdings wird auch von heutigen NFL-Spielmachern Intelligenz und Improvisation gefordert: Er muß auf Umstellungen der Defensive reagieren und gegebenenfalls den Playcall auf dem Spielfeld ändern ("Audible"). Wenn alle Paßfänger gedeckt sind, oder sich eine Lücke in der Verteidigung auftut, sollten gute Quarterbacks auch selbst mit dem Ball laufen ("Scrambling").

Die bekanntesten Spieler der **NFL** sind QBs: Namen wie Joe Montana oder Dan Marino sind auch diesseits des Atlantiks ein Begriff. Die Cracks verdienen zwischen 5 und 7 Millionen Dollar – nicht schlecht für eine viermonatige Saison.



In der QB-Challenge sind Auge, Reaktion und gutes Wurf-Timing gefragt.

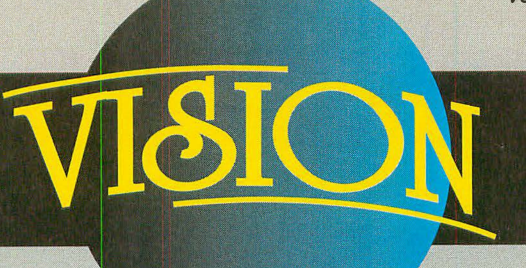




Im sogenannten "Huddle" legt Ihr Eure nächste Strategie fest (links), dann startet Ihr den Spielzug aus der Formation. Bei einem Paß steuert Ihr den Quarterback und werft den Ball per Knopfdruck zu drei potentiellen Paßfängern.

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 9,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 19,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Super NES	**185,-**
Super NES + Mario	**285,-**
60 Hz Konverter	**44,-**
SN PRO Pad	**34,-**
Honeybee Pad	**37,-**
JB-King	**127,-**
Asterix	127,-
Aladin	127,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Cool Spot	137,-
Captain America	147,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Duffy Duck	137,-
Fatal Fury	127,-
Goof Troop	127,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
Megalomania	117,-
Nigel Mansell	137,-
Pocky 'n Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Pop 'n Twinbee	127,-
Plok	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	137,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
Turtles Tournament	147,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-
World Heroes	137,-
Young Merlin	154,-
Zombies	137,-

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	**699,-**
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	**1089,-**
Joypad	**107,-**
Memory Card	**57,-**
Art of Fighting	369,-
Baseball Stars	147,-
Sengoku 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	**277,-**
Super Scope	**127,-**
Arcana us.	87,-
Airborne Ranger us.	124,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
Dead Dance jp.	97,-
Dragonball Z jp.	157,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Goof Troop us.	127,-
Gemfire us.	134,-
Humans us.	127,-
Ivan Stewart Super Offroad us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	124,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Operation Logic Bomb us.	127,-
Prince of Persia jp.	87,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Rushing Beat jp.	87,-
Shadow Run us.	127,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Tuff 'e' nuff us.	127,-
Yoshi's Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-
Wing Commander Secret Mission	127,-
World Heroes jp.	187,-

Gameboy / PC —> Bitte Preisliste anfordern !

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen !

SEGA MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	**204,-**
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
Barb Nightmare	97,-
Bob	117,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Dracula	117,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
F22 Interceptor	84,-
F 1 (incl. Batterie)	117,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Landstalker	127,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey '93	97,-
NBA Allstars	117,-
Pirates of Gold	117,-
PGA Tour Golf 2	87,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Rocket Knight Adventure	117,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	137,-
Shinobi 3	117,-
Tiny Toons	97,-
Ultimate Soccer	117,-
World of Illusion	94,-

SEGA CD



WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CD ROM incl. 5 CD's	**547,-**
CD ROM II incl. Sewer Shark	**547,-**
CD ROM dt. incl. Road Avenger	**547,-**
Umbau Mega Drive	**37,-**
CDX Konverter	**97,-**
Cyborg 009	147,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Indiana Jones	117,-
Joe Montana	117,-
Jurassic Park	117,-
Keio Space Fling	147,-
Monkey Island	117,-
Night Striker	147,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Ramma 1/2	147,-
Sewer Shark	117,-
Strokers Dracula	117,-
Sonic	107,-
Silpheed jp.	147,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage !

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580
0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794
VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer

Wolkenstürmer

Sony hebt ab: Das actionreiche Jump 'n Run "Sky Blazer" hat das Zeug zum Hit. Wir werfen einen ersten Blick auf die Epic-Entwicklung.



Nach dem ersten Kontinent fliegt Sky durch ein 3-D-Bonuslevel in die nächste Welt

Skyblazer kann Parallelen zu "Hook" nicht verbergen. Titelheld Sky rennt, springt und stirbt mit der gleichen Motorik wie Peter Pan in "Hook". Ansonsten überrascht das Spiel mit eigenständigen und gut zusammengeklauten Spielelementen.

Neben altbewährten Titeln wie "Hook" und "Chuck Rock" (Tests ab Seite 44) setzt Sony zunehmend auf Eigenentwicklungen. Den Anfang macht "Skyblazer", eine Kreation der japanischen "Hook"-Designer Epic. Ihr steuert Sky, einen Nachkommen des legendären Magiers Sky-Lord. Im Reich des jungen Helden hat sich Raglan, der Fürst der Finsternis, breitgemacht und im geflügelten Dämonen Ashura einen geeigneten Handlanger gefunden. Ashura entführt die junge Zauberin..., zufälligerweise eine Freundin des Helden Sky, um sie Raglan zum Opfer zu bringen. Sky zieht los und macht sich auf den gefahrenvollen Weg zum Unterschlupf des Bösewichts. Die dornige Reise führt über zwei Kontinente, auf denen Sky über zwanzig Schauplätze besucht. Ob mystische Tempel, dichte Wälder oder babylonische Türme – überall halten sich Raglans Monsterscharen versteckt.
Gegen die Feindscharen nutzt Sky traditionelle Nahkampftechniken und magische Waffen, deren Einsatz aber beschränkt ist. Nach jedem überstandenen Level kann Sky neue Zauber einsetzen. Als Extras finden sich Edelsteine, Tränke für Lebens- und Magiekräfte sowie zusätzliche Leben. Wohlt Ihr die Suche pausieren, erhaltet Ihr am Ende jedes Levels ein Paßwort zum Wiedereinstieg.
Für "Skyblazer" macht Epic der Super-Nintendo-Hardware gehörig Dampf: Vor den parallax scrollenden Hintergründen tummeln sich putzig animiert Fantasy-Sprites. Während andere Spiele den Mode-7-Effekt (Zoomen und Rotieren eines Objekts oder einer Spielfläche) für Spielereien mit dem Titelschriftzug benutzen, machen die japanische "Skyblazer"-Programmierer von dieser Technik auch im Spielverlauf exzessiv Gebrauch. Ein wunderschöner 3-D-Fluglevel a la "Pilotwings", ein Endgegner, der ähnlich dem "Parodius"-Kugelfisch mit jedem Treffer wächst und der um sich selbst rotierende Turm (bereits in "Nebulus" und "Super Ghosts'n Ghouls" gesichtet) sind Beispiele sinnvoller Mode 7-Nutzung.







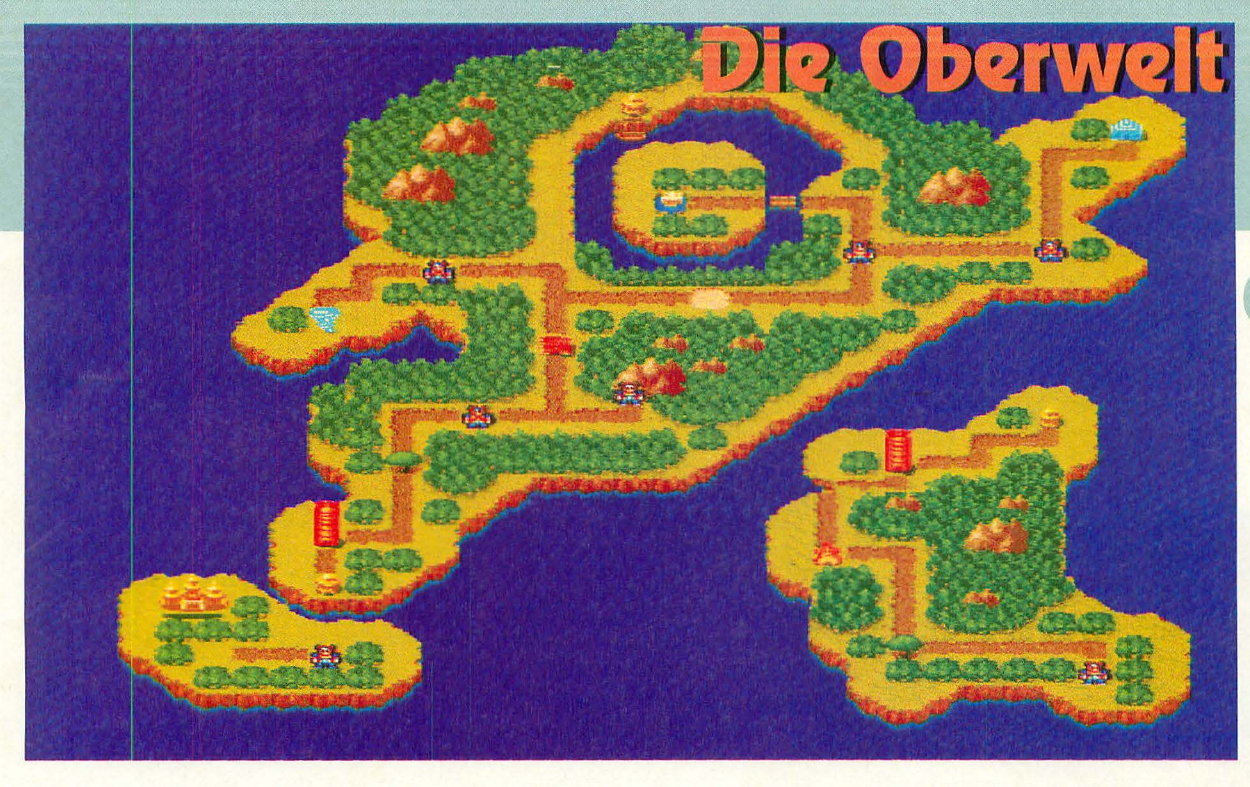
Über zwanzig bunte Levels voller Gefahren warten auf den jungen Helden. Neben reinen Jump'n'Run-Szenen gibt's zur Abwechslung seitlich scrollende Ballerlevels (links).







Endgegnerparade: Das ekelerregende Schleimmonster wächst mit jedem Treffer ins Auge (links), Ashura ist ein harter Gegner, und das Wesen in der Eiswand rotiert um sich selbst.



Mit jedem Level erhält Skyblazer eine neue Waffe.















Tele-Talk



Wir sprachen kurz mit **Allan Becker**, der als Producer die Entwicklung von "Skyblazer" koordinierte.

Wie war Dein Einstieg ins turbulente Spielegeschäft?

Ich bin in Japan aufgewachsen. Als mich Mitte der 80er Jahre ein Freund fragte, ob ich als Producer in sein Entwicklungsteam einsteigen wollte, habe ich spontan ja gesagt. 1990 wechselte ich dann zu Sony USA.

Was hat ein Videospiel-Producer zu tun?

Ich kümmere mich um die Koordination zwischen dem Entwicklerteam und Sony. Außerdem erinnere ich das Team an den strengen Terminplan. Kreativen Einfluß auf ein Projekt nehme ich relativ selten.

Was waren Deine bisherigen Projekte?

Ich bin für die Super-Nintendo-Entwicklungen "Hook", "Chuck Rock" und "Equinox" verantwortlich. Im Moment arbeite ich an den Sportspielen "ESPN Football" und "ESPN Baseball", die aber erst im nächsten Jahr erscheinen.


In den Sandfällen warten feuerspuckende Ungeheuer

Wie hast Du über tausende von Kilometern die Japan-Entwicklung von "Skyblazer" koordiniert?

Klar, war's nützlich, daß ich japanisch spreche und das Entwicklerteam Epic bereits von "Hook" kenne. Natürlich bin ich ständig in Kontakt mit den Jungs, aber als Producer muß ich nicht kontinuierlich alle 24 Stunden an der Entwicklung teilhaben, sondern nur zur richtigen Zeit ein paar Entscheidungen treffen.

Gefällt Dir als Spielemacher die Entwicklung zu grafisch aufwendigen Spielproduktionen ohne inhaltliche Innovationen?

Ich halte es für bedenklich, daß der Schwerpunkt sich immer mehr auf die Präsentation verschiebt. Das Wichtigste ist ein gutes Spielprinzip – erinnert Euch nur an ältere Spiele, die trotz Blockgrafik viel Spaß machten. Tolle Grafik und Musik können ein gutes Spiel aufwerten, aber ein schlechtes noch lange nicht in einen Spitzentitel verwandeln.

In USA kommen 3DO und Atari Jaguar in diesen Tagen in den Handel. Was hältst Du von den neuen Konsolen?

Der Jaguar ist für mich "nur" eine Spielemaschine der neuen Generation. Schneller und bunter, aber eben nur ein Spielgerät. Der 3DO Multiplayer basiert hingegen auf einem völlig neuen Konzept und hat durch die Initiative von AT&T und dem Matsushita-Konzern die Spieleindustrie bereits verlassen. Ein weltweit nutzbarer Multimedia-Standard ist in Sicht.

Was spielt der vielbeschäftigte Produzent, wenn er gerade kein Spiel selber macht?

Oh, das ist eine schwere Frage – auf Anhieb fällt mir nur "A-Train" auf dem PC ein, außerdem noch "Lemmings"... so in diese Richtung. Ich spiele relativ wenig, dann aber eher Strategisches.


Sky kämpft sich durch mysthische Tempelanlagen

IMPORT

Born in the USA

Der Blick über den Ozean läßt deutsche Videospieler vor Neid erblassen: In den USA rücken die Sega- und Nintendo-Module in Hundertschaften in die Regale, große und kleine Anbieter werfen alles auf den Markt, was in eine Modulpackung paßt. Neben zahlreichen Spielen, die mit dezenter Verspätung auch in die deutschen Geschäfte kommen, gibt's Titel, deren "offizielle Zukunft" in Bezug auf den deutschem Markt unsicher ist. Japano- und US-Firmen wie Culture Brain, Absolute Entertainment, Malibu, Seta und Mc O'River haben noch keine deutsche Niederlassung und können nur einen Teil ihrer Spielepalette an hiesige Publisher und Distributoren verkaufen. Für die Besitzer einer US-kompatiblen Import-Konsole wird der Gang zum Fachhändler zum vorgezogenen Weihnachtsfest. Die Neuheitenaufzählung unseres US-Korrespondenten liest sich dementsprechend gehetzt und chaotisch.



VCS-Superheld Pitfall wagt sich auf 16-Bit-Plattformen: Nächstes Jahr für Super Nintendo.



In Japan "Darius Force", in den USA als "Super Nova" angekündigt. Taitos Action-Klassiker kehrt zurück.



Die "Choplifter"-Saga wird von Software-Neuling Xtreme fortgesetzt: Teil 3 auf Super Nintendo.

Neben Spielen auch in Deutschland ansässiger Firmen erscheinen noch in diesem Monat die Super-Nintendo-Module "Wizard of Oz" (Seta), "Lufia & the Fortress of Doom", "**Super Nova**" (beide von Taito) und die Prügeleien "Ultimate Fighter" (Culture Brain) sowie "Battle Blaze" (American Sammy). Außerdem vorerst USA-only: Absolute Entertainments Action-Fliegerei "Turn & Burn: No Fly Zone" und die Fortsetzung zum mäßigen Panzer-Gerumple "Super Battletank" des gleichen Herstellers (kommt ein paar Wochen später auch für das Mega CD). Der "Street Fighter"-Erfinder Capcom veröffentlicht "Aladdin" für das Super Nintendo – das Jump'n'Run nach der Disney-Filmvorlage wird jedoch nahezu zeitgleich auch in Deutschland erscheinen. Interessant ist "Secret of Mana", der "Zelda"-Konkurrent des "Final Fantasy"-Erfinders Square, der den dritten Teil seines Millionensellers ("Final Fantasy 3" – was sonst?) bis spätestens Januar marktreif sehen möchte. Das Mega Drive wird im gleichen Zeitraum mit Tengens "Formula 1" und "Awesome Opossum", Konamis herben CD-Ballerei "Lethal Enforcers" (kommt offiziell bestimmt nicht nach Deutschland), Hi-Techs "Tom & Jerry Frantic Antics", Data Easts Zwei-Spieler-Marathon "Dashing Desperados" und Mindscapes "Super Battleship" versorgt. Ebenfalls bis Ende November ausgeliefert ist "Toe Jam & Earl 2", die Fortsetzung zum Comic-Oldie. Auch längerfristig nur für Importfreaks interessant sind "Body Count" und "Monster Hunter", zwei harte Actionspiele für die Besitzer der Videospiel-Kanone Menacer.

Im Monat darauf gibt's ebenfalls Spiele, die nicht so schnell nach Deutschland kommen: Ascii bringt das Jump'n'Run "Ardy Lightfoot", DTMC ein ominöses "Gordo #106", Culture Brain "Golden Empire", Taito die Automatenumsetzung "Super Chase HQ" – alle für das Super Nintendo. Neu (und wahrscheinlich niemals in Deutschland) sind eine Football-Simulation um den Dallas-Cowboys-Quarterback Troy Aikman und Irems "Undercover Cops". Gegen Ende des Jahres ist dann endlich der 8-Bit-Star "Mega Man" bereit zum Sprung auf das Super Nintendo. Im Laufe des nächsten Jahres gibt's "Mega Man X" voraussichtlich auch bei uns. Obskur und bestimmt nicht für den deutschen Markt gemacht ist die Wrestling-Simulaion "Natsume Championship Wrestling" des gleichnamigen Herstellers. Schließlich läßt's Data East vor dem Jahreswechsel noch einmal richtig krachen: Zum einen erscheint die Neo-Geo-Prügelei "Sengoku", zum anderen die Billard-Simulation "Side Pocket" fürs Super NES. Umsetzungen für das Mega Drive sind nicht geplant (dafür gibt's "High Seas Havoc" exklusiv für die Sega-Maschine).

Auch für das Genesis, die US-Version des Mega Drive, schneit's Module: Amerikanische Hobby-Strategen kaufen Koeis "Ghengis Khan 2" (oder warten bis Februar auf "Romance of the three Kingdoms 3" des gleichen Herstellers), Fantasy-Fans greifen zu den Computerspielumsetzungen "Might & Magic 3" (FCI), zu "Dominus" (ASCII) oder zur lang angekündigten CD-Variante des Klassikers "Dungeon Master".

Ins nächste Jahr verschieben sich das Action-Adventure "Arcuse Odysee" für das Super Nintendo (gab's bereits vor Jahren für das Mega Drive), "Bugs Bunny – Rabbit Rampage" von Sunsoft, die Oldie-Aufarbeitung "**Choplifter 3**" (vom australischen Entwickler Beam für Xtreme in Szene gesetzt), die japanischen Strategie-Epen "Nobunagas Ambition" und "Romance of the three Kingdoms 3" (kommen garantiert nicht nach Deutschland) und ein noch nicht identifiziertes "Flying Hero" des bislang unbekannten Herstellers Sofel. Auch die Rückkehr des "Pitfall Harry" (einst ein Kassenschlager für Atari VCS & frühe Heimcomputer) wird vorerst nur die amerikanischen Super-Nintendo-Besitzer erfreuen.



Das französische "Jim Power" wurde von Loriciel zunächst für den Commodore Amiga entwickelt und erscheint nun in den USA fürs Super Nintendo.



Wenn Ihr die Gebäude systemathisch absucht, stöbert Ihr interessante Gegenstände auf.

SN

The 7th Saga

Bevor die Macher der brillanten Action/Strategie-Mischung "Actraiser" eine Fortsetzung ausliefern (die US-Version ist noch vor Weihnachten angekündigt), bittet Enix Rollenspielprofis ans Joypad. "The 7th Saga" schwört jeglicher Action ab und bietet astreines Roleplaying-Ambiente. Freunde von Hitpoints und Experience-Levels finden sich auf der Welt Ticondera wieder und machen sich zunächst solo auf die Suche nach sieben Runen.

Traditionell startet Ihr in einem königlichen Gemäuer und sammelt ein paar kostenlose Ausrüstungsgegenstände. Anschließend wartet die erste Stadt, in der mehrere Häuser zum Einkaufsbummel und Passanten zum Plaudern einladen. Natürlich werden Wunden geheilt und Spielstände auf Batterie gespeichert. Verlaßt Ihr die sichere Umgebung, drohen typische Rollenspiel-Kämpfe. Geschicklichkeit spielt keine Rolle, taktische Fights mit Waffen und Zaubersprüchen sind angesagt. Ob Ihr auf einen Feind trefft, ist nicht grundsätzlich vom Zufall abhängig. Ihr seht einen Radar, der Monster ebenso wie Städte oder Dungeons anzeigt. Läßt sich eine Kollision mit finsteren Gesellen nicht vermeiden, kommt für wenige Sekunden der 3-D-Chip zum Einsatz, ehe der grafisch wenig spektakuläre Fight beginnt. Überhaupt pendelt sich die Grafik auf "gerade noch Mittelmaß" ein, was den spielerischen Qualitäten nicht gerecht wird. "The 7th Saga" verdient zwar weder das Prädikat "innovativ" oder "aufsehenerregend", Hardcore-Rollenspieler kommen aber auf ihre Kosten. Je länger man Ticondera erkundet, desto mehr nimmt einen Story und Spielverlauf gefangen. Hätten sich die Entwickler in Sachen Grafik und Sound etwas mehr Mühe gegeben, würden die maßlos übertriebenen Rückcover-Texte der US-Verpackung nicht gar so großkrotzig erscheinen. "The future of RPGs" ist "The 7th Saga" weißgott nicht, dafür ein solides, spannendes Abenteuer in atmosphärisch dichter Umgebung.

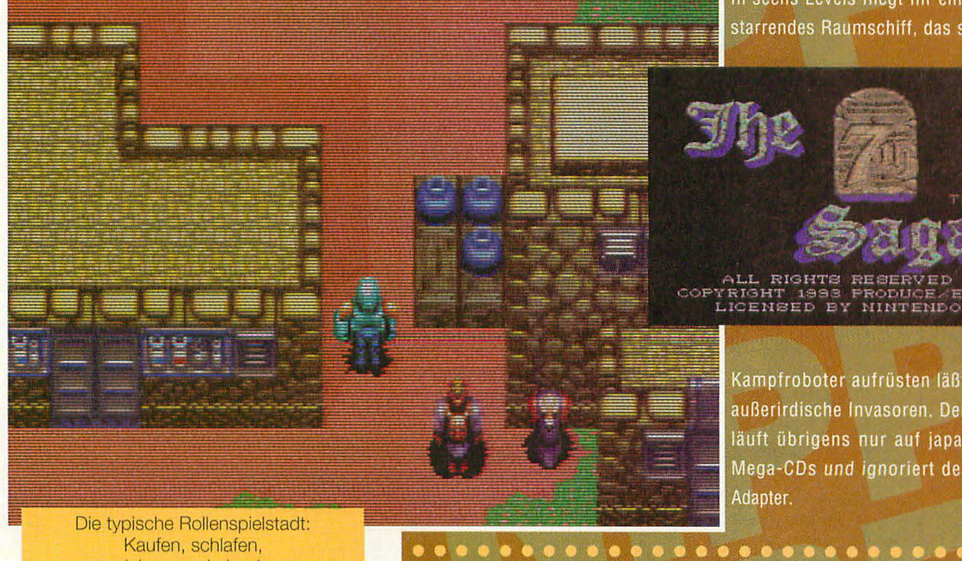
Eine deutsche Version ist zur Zeit nicht in Arbeit, wird wahrscheinlich auch so schnell nicht erscheinen. Aufgrund des Erfolges von "Actraiser" ist es wahrscheinlicher, daß der zweite Teil übersetzt wird, ehe "The 7th Saga" auf Deutsch kommt.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund (Tel: 0231/556140)





Wenn Ihr nicht auf den Radar achtet (Bild oben), fordern Eure gefräßige Monster blitzschnell zum Kampf.



Die typische Rollenspielstadt: Kaufen, schlafen, speichern und plaudern.

Hier startet Euer Abenteuer: Gerade habt Ihr den Auftrag übernommen, sieben Runen zu finden.

Rollenspiel-Lawine in den USA: Nach Jahren der Ankündigungen und des Wartens sind nun so gut wie alle prominenten Computervorbilder auf Modul-Format zurechtgestutzt und bereit, die Joypad-Gemeinde in den Dungeon zu entführen. Den Rollenspiel-Urahn "Wizardry" hat sich der "Street Fighter"-Erfinder Capcom unter den Nagel gerissen. Noch diesen Monat erscheint die englische Super-Nintendo-Version von "Wizardry 5" – kompexes Rollenspiel-Futter für lange Winternächte. Grafisch ebenbürtig, spielerisch aber etwas schwächer ist "Eye of the Beholder", ein populärer "Wizardry"-Nachzieher, der vor ein paar Jahren von den "Young Merlin"-Erfindern Westwood entwickelt wurde. Auch dieses Fantasy-Abenteuer findet sich als Super-Nintendo-Variante im Capcom-Katalog wieder. In "Ultima: The False Prophet" steht den beiden Rollenspielen die Umsetzung eines der komplexesten und erfolgreichsten Fantasy-Schinken gegenüber. FCI, seit Jahren auf Nintendo-Adaptionen der Ultima-Serie spezialisiert, zieht diesen Trumpf zum Jahreswechsel aus dem Ärmel. Die beiden verbliebenen Rollenspiel-Meilensteine erscheinen im gleichen Zeitraum für das Mega Drive. FCI präsentiert dem amerikanischen Kunden den Beholder-Gegenspieler "Might & Magic 3", JVC dürfte bis Januar den Mega-Klassiker "Dungeon Master" auf CD gebannt haben. Wer sowohl Super Nintendo, als auch Mega Drive besitzt und seit Jahren auf gute Rollenspiele wartet, hat demnächst alle Joypads voll zu tun.

Der japanische Entwickler Human, denen wir "Super Formation Soccer" ("Super Soccer") verdanken, hat das Mega-CD entdeckt. Nach etlichen PC-Engine-Projekten veröffentlichte Human gerade "Bari Arm", ein Ballerspiel in der Tradition von "Thunder Force 4" oder "Gates of Thunder". Auch wenn das Spiel nicht ganz die Klasse der Vorbilder erreicht, ist das bunte Action-Spektakel für darbende Mega-CD-Freaks einen Blick wert. Bildschirmfüllende Zwischen- und Endgegner sowie technisch sauberes Parallax-Scrolling erfreuen das Auge, für den Ohrenschmaus sorgen E-Gitarren-lastige Rocktracks. In sechs Levels fliegt Ihr ein waffenstarrendes Raumschiff, das sich zum Kampfroboter aufrüsten läßt, gegen außerirdische Invasoren. Der Import läuft übrigens nur auf japanischen Mega-CDs und ignoriert den CD-X-Adapter.

Japan jubelt: Pioneers Laseractive-Spielsystem (via Einschub wahlweise kompatibel zu PC-Engine oder Mega Drive) darf endlich eigene Software abspielen. Die LD-ROMs kosten rund 10.000 Yen (entspricht zur Zeit etwa 160 Mark) und laufen exklusiv auf dem 90.000 Yen teuren High-End-System (rund 1500 Mark). So erscheint in diesen Tagen "Engel Maid" (viel nackte Haut), "Manhattan Requiem" und "Vajra". Wer sich den Mega-Drive-Zusatz kauft, wird damit nicht nur Modul- und Mega-CD-kompatibel, sondern kann auch Mega-LDs abspielen. Einige Hersteller haben bereits Mega-LDs angekündigt, die exklusiv auf dem Laseractive mit Mega-Drive-Einschub laufen. In Planung sind "Space Basaka", "High Roller Battle", "3D Museum" und "Melon Brain". Erwartet in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Bericht über das Laseractive-System, das eventuell noch 1994 in Deutschland erscheinen soll.

NEWS

1990 feierte Tradewest ihren bislang größten Erfolg: Die Krötenshow "Battletoads" eroberte die NES-Besitzer im Sturm. Herausragende Grafik, viele verschiedene Szenarien und etliche Innovationen sprachen für das witzige Action Jump'n Run. Umsetzungen für Game Boy (weniger gut), Mega Drive (1:1) und Super Nintendo (nett) folgten, erreichten aber nie die Popularität des 8-Bit-Originals. In Deutschland wird sowohl "Battletoads in Battlemaniacs", als auch "Plok" via Nintendo angeboten.

I'LL BE BACK

Wer Arnies letzten Kinoflop miterlebte, wird sich gerne an den vorletzten Action-Hero erinnern. Acclaim läßt die guten, alten Zeiten aufleben und bereitet "Terminator 2 – The Movie" für die Sega-Systeme vor. Der Action-Knaller hat inhaltlich nichts mit der bereits verfügbaren Spielhallenumsetzung ("The Arcade Game") zu tun, sondern führt durch die Filmhandlung.

Terminator 2 – The Movie, Sega, 8 MBit, ab Dezember in Deutschland für Mega Drive



Outfit und Gewehr besorgt sich Arnold im örtlichen Rocker-Saloon

ZOCK' MIT PLOK

Jump'n'Runs ohne Ende: Nach weiteren Epsiden der Mario-, Sonic-, Pond- und Co-Serien schickt sich Spiele-Lieferant **Tradewest** an, einen frischen Bildschirm-Protagonisten zu etablieren. Das Outfit von "Plok" bietet zwar nichts Neues (putzig, knallbunt & zuckersüß), der Spielinhalt klingt bekannt (hüpfen, ausweichen, abschießen), doch eine frühe Version beeindruckte selbst überzeugte Mario-Fans. Verschiedene Zwischenspiele, einige innovative Features und extrem fetzige Musik werten den Geschicklichkeitstest auf.

Plok, Tradewest, 8 MBit, ab Dezember in Deutschland für Super Nintendo



Superhelden-Neuling Plok fühlt sich in grell-bunter Grafikumgebung pudelwohl



Gelbes Outfit, rote Haare: Das Fast-Food-Maskottchen Ronald McDonald debutiert in seinem eigenen Spiel.

BIG MAC

Die "Global Gladiators" sind uns noch in bester Erinnerung, da taucht schon wieder ein McDonalds-Protagonist als Videospiele-Held auf. Diesmal versucht sich Ober-Clown Ronald McDonald als Jump'n'Run-Experte. In "Mc Donalds Treasure Land" hüpft der rothaarige Kinderstar durch einen magischen Wald, besucht einen Piratenkutter und entdeckt ein Alien-Raumschiff. Unterwegs sammelt er die üblichen Speisen ein, labt sich an Cola, Hamburger und Pommes. Gegen Ende des Spiels muß Ronald 'gar seine mentalen Kräfte entfalten: Ihn erwartet eine Denksportaufgabe, die sich als Mix aus "Tetris" und "Columns" herausstellt.

McDonalds Treasure Land, Sega, 8MBit, ab November in Japan für Mega Drive

Mr. Nutz darf Feinde "erhüpfen", mit Erdnüssen abschießen oder mit seinem Schwanz einfach umlegen.



Unser Nusshörnchen plagt sich Spinnen und anderem Getier: Dafür lockt rechts ein Berg voller Haselnüsse.



NUTZ HAT'S

Auf der ECTS in England war's schon zu sehen, mittlerweile haben die Programmierer ein paar Bytes zugelegt. Das oberputzige "Mr. Nutz" will zur Jahreswende auf Jump'n'Run-Tour zu gehen – Ähnlichkeiten mit "Puschel, dem Eichhörnchen" sind rein zufällig. Mr. Nutz steht nicht nur auf Nüsse, es hat's insbesondere auf Igel-Sandwiches abgesehen. Sein Appetit auf leckere Extras ist allerdings nicht das einzige, was ihn antreibt. Als typischer Superheld hat er eine anspruchsvollere Aufgabe zu erfüllen: Mr. Nutz soll die Welt retten. Diese Bürde trägt er mit Fassung und erkundet unbeschwert die scrollenden Spielstufen, die mit Bonuskammern, Feinden und interessanten Gegenständen gefüllt sind.

Mr. Nutz, Ocean, 8 MBit, ab Frühjahr in Deutschland für Super Nintendo

Bumper-Sonic

Der blaue Sega-Igel ist im Dauerstress: Gerade hat er mit "Sonic CD" sein drittes 16-Bit-Abenteuer bestanden (siehe Test ab Seite 38), schon steht er in "Sonic Spinball" erneut im Mittelpunkt: Nach den Strapazen gönnt sich unser Lieblings-Igel einen wohlverdienten Urlaub. Leider hat er die Rechnung ohne Dr. Robotnik gemacht. Der Finsterling hat auf einer einsamen Insel eine riesige Fabrik errichtet, deren einzige Aufgabe die Verpestung der Umwelt ist. Klar, daß sich Sonic nicht zweimal bitten läßt und zur Tat schreitet.

Die Insel ist jedoch voller Fallen: Anders als bei bisherigen Sonic-Abenteuern bewegt sich Sonic nicht rennend und springend durch die Levels, sondern muß sich wie in der "Casino Zone" aus "Sonic 2" durch gigantische Flipperfallen rollen. Ihr steuert dabei die Paddles oder den blauen Igel, wenn er einmal auf einer Plattform landet. Neben säurehaltigen Abgründen lauern in Roboter verwandelte Tiere und die Tücken der Robotnik-Anlage. Zu erwarten ist rasant scrollende und technisch eindrucksvolle Bildschirmaction.

Sega hat zum ersten Mal das ausgetretene Spielprinzip der alten Sonic-Spiele verlassen. "Sonic Spinball" ist vom Ansatz erheblich witziger und unterhaltsamer als herkömmliche Flipper-Module und nicht nur für Sonic-Fans ein weiterer Grund, sich auf Weihnachten zu freuen.

Sonic Spinball, Sega, 8 MBit, ab Dezember in USA für Mega Drive



Sonic goes Pinball: Super schnell und super abgefahren.

Faust-recht

Wir kennen Twin-Bee noch aus dem Vertikal-Scroller "Pop 'n Twin-Bee", und schon werkelt Konami am zweiten Super-Nintendo-Streich der putzigen Pixel-Sippe. Dies-



mal verschlägt es Mr. und Ms. Twin-Bee in das Jump 'n Run-Genre. Traditionell setzen sich die Helden auf ihre überdimensional großen Pfoten und machen den Gegnern damit Laser-Feuer unter dem Hintern. Leider müssen wir auf das knallbunte Geschicklichkeitsspiel noch etwas warten. Die Konami-Entwickler brüten noch über Level-Gestaltung und Grafik-Outfit.

Deutscher Bildschirmtext kommt langsam in Mode: So wird Laguna in den nächsten Monaten komplett eingedeutschte Versionen des Action-Adventures "Soulblazer" und des Rollenspiels "Shadowrun" (beide Super Nintendo) veröffentlichen. Außerdem erscheint in diesen Tagen das 16-MBit-Epos "Landstalker" in deutsch (System: Mega Drive).

Entgegen ersten Meldungen wird Sony die Tecmagik-Spiele nicht in Deutschland anbieten. Es ist mittlerweile auch unwahrscheinlich, daß einige Interplay-Titel (beispielsweise "Rock'n'Roll-Racing" und "Clay Fighter") von Sony vertrieben werden.

Jaguar-Day: In der Woche ab dem 15. November werden in New York die ersten Jaguar-Konsolen ausgeliefert. Laut Atari USA sind Paris und London als europäische Testmärkte gestrichen. Europa soll im Frühjahr flächendeckend mit Jaguars versorgt werden.

Entwickler: Radical Software

Brett Hull

SN Baumarkt-Simulation auf dem Super Nintendo? Der irritierte Sport-Laie kann beruhigt werden: Wenn bei Accolades neuem Modul ständig vom »Brett« die Rede ist, dann handelt es sich dabei nicht ums gemeine Holz, sondern einen Eishockey-Star aus Fleisch und Blut. Auch wenn Ihr von **Brett Hull** und der amerikanischen Profi-Liga NHL herzlich wenig Ahnung habt, könnt Ihr an dem schnellen Action-Eishockey mit viel Sprachausgabe Euren Spaß haben.

Sportspiel-Muffel pflegen ihre Abneigung gerne damit zu begründen, daß hier ohnehin alles immer gleich sei. Daß dieses Genre technisch innovativ sein kann, bewiesen die "Brett Hull"-Programmierer. Statt Vogelperspektive oder Ansicht von der Seite greifen sie lieber zu einer dreidimensionalen Variante des "Schräg-von-oben"-Looks. Ihr blickt also von oben auf das Spielfeld herab, doch sobald der Puck in Richtung eines der beiden Tore geschossen wird, fährt die TV-Kamera hinter ihm her oder zoomt wieder zurück. Dieser 3-D-Effekt ist absolut flüssig, recht schick und übersichtlicher, als man zunächst glauben mag.



Das Stadion tobt, der Reporter lobt: Gerade wird das 1:0 der Heimmannschaft gefeiert.

Ausgesprochen lautstark meldet sich nach dem Anpfiff der zweite technische Leckerbissen zu Wort. Dank des neuzeitlichen Segens der Sprachausgabe plappert ein unsichtbarer Kommentator munter drauf los. Auf Englisch begleitet US-Reporterstar Al Michaels den Spielverlauf: Zwischenergebnisse werden verlesen, Kombinationen erläutert und Strafzeiten verkündet. Obwohl die Quasselei keinen spielerischen Nährwert hat, bewirkt sie einen beachtlichen Atmosphäre-Bonus.

Die Steuerung erlaubt so ziemlich alle Tricks, die einem Eishockey-Spieler lieb und teuer sind. Pässe, unterschiedlich harte Schüsse und Checks zwecks Aushebelung des scheibenführenden Gegners sind Selbstverständlichkeiten. Außerdem müßt Ihr per Feuerknopf manuell umschalten, wenn Ihr den Spieler wechseln wollt. Im Gegensatz zu vielen anderen Sportmodulen kontrolliert Ihr nicht immer den Akteur Eures Teams, der dem Puck am nächsten steht. Eine automatische Umschaltung findet nur dann statt, wenn ein Feldspieler Eurer Mannschaft in Scheibenbesitz kommt.

In punkto Optionen und Modus-Vielfalt haben die Designer ihre Hausaufgaben gemacht. Die Länge eines Spieldrittels läßt sich ebenso wählen wie die Mannschaften –

Brett Hull spielt für das amerikanische Eishockey-Team St. Louis Blues auf der rechten Außenstürmer-Position. Die Torhüter fürchten ihn vor allem wegen seiner mächtigen Schußkraft. In der letzten NHL-Saison scheiterte St. Louis im Viertelfinale des Play Offs an Toronto. Brett Hull gehörte in den Vorrundenspielen zu den zuverlässigsten Schützen: Bei 80 Einsätzen erzielte er 54 Tore.



Spannung beim Bully: Wer wird den Puck als erstes unter Kontrolle bekommen?



THE ENTERTAINER • Mal was Neues: Ständige Sprachausgabe während eines Matches bot bislang kein Modulspiel. Die Kombination aus Soundeffekten und Gequassel zaubert eine Atmosphäre, die gut ankommt. Mir gefällt "Brett Hull" nicht nur deshalb etwas besser als "NHLPA Hockey 93". Obwohl das Electronic-Arts-Hockey spielerisch mehr drauf hat (Bei "Brett Hull" entstehen auffällig viele Tore durch Solo-Leistungen.), punktet Accolades Puck-Premiere in Sachen Technik, Optionen und Atmosphäre. Der Ligamodus nervt zwar durch die Paßwort-Fummelei (Wo ist die Batterie?), doch nimmt man das zugunsten der Langzeit-Motivation gerne in Kauf. Die Spielgeschwindigkeit ist OK, das schmucke Zoom-Scrolling sieht appetitlich aus. Bleibt abzuwarten, wie der Shootout zwischen "NHL Hockey 94" (ist für Anfang 94 angekündigt) und "Brett Hull" ausgeht.

Instant Replay
Game Stats
Announcer - On
Sound - Stereo
Goalie - In Net
Edit Lines
Quit Game

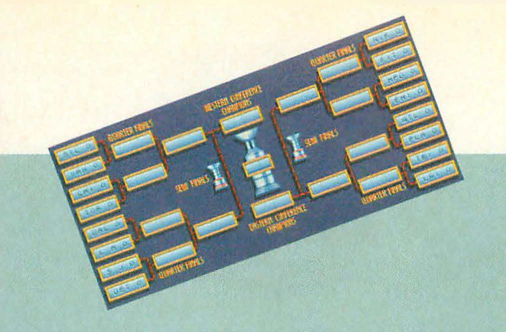
1 Player - Home
Exhibition Game
Home - Anaheim
Away - Vancouver
Edit Team
Period Length 5 min.
Options

OPTIONS
Line Changes - Off
Penalties - Off
Offside - Off
Fighting - Off
Announcer - On
Sound - Stereo



Superzeitlupe ist kein Problem: Spektakuläre Szenen dürft Ihr Euch beliebig oft ansehen.

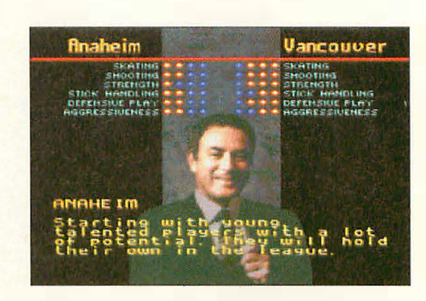
Hockey




Ihr dürft die speziellen Fähigkeiten von über 600 NHL-Profis abrufen

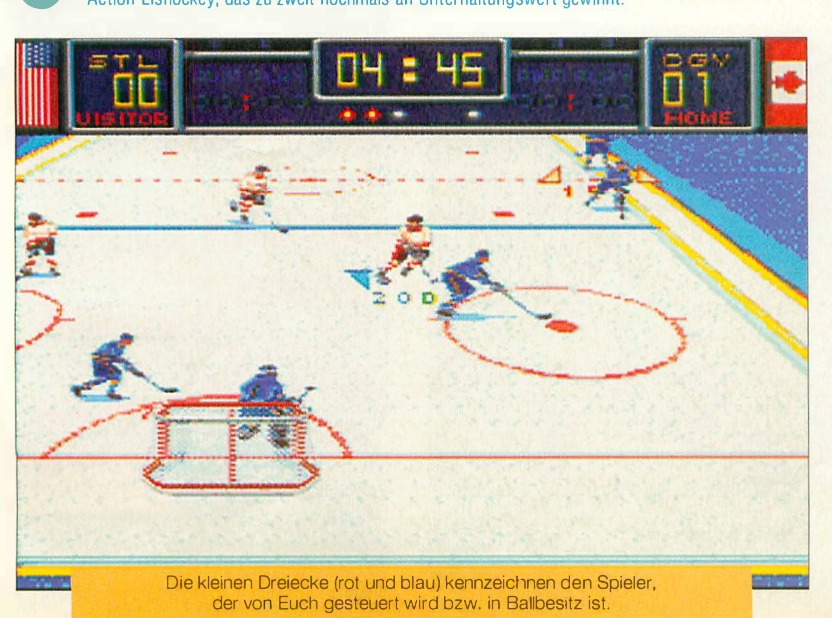
gegen ein Computer-Gurkenteam hat man's natürlich leichter als gegen eine Top-Mannschaft wie Pittsburgh. Features wie Strafbank-Aufenthalte, Abseits, Linienwechsel, Schlägereien oder das Dauergelaber des Reporters schaltet Ihr nach Belieben ein und aus. Alternativ zum Freundschaftsspiel startet man ein Turnier: Vom Play-Off (wahlweise Best of 3, 5 oder 7) bis hin zur ausgewachsenen Liga, deren Länge 11 bis 84 Spieltage (Gulp!) beträgt. Ein ebenso segensreiches wie langes Paßwort dient zur Konservierung von respektablen Zwischenständen.

Alle 26 Mannschaften bieten die Namen und statistischen Daten der original NHL-Profis. Ihr könnt die Angriffsreihen munter editieren, doch mangels Batterie gehen solche Änderungen beim Ausschalten des Super Nintendo verloren. Im Coach-Menü läßt sich die Anzahl der Talentpunkte, die von Mannschaft zu Mannschaft variiert, beliebig auf sechs Kategorien verteilen. Damit legt Ihr selber fest, ob Eure Jungs ausgeglichene Allrounder oder z.B. schußgewaltige Angriffsraketen sind (»Defensiv-Verhalten? Was ist das?«). Weitere Extras: »Instant Replay« (Nochmaliges Begutachten der letzten paar Sekunden des Spielgeschehens) und das Entfernen des Torwarts zugunsten eines Feldspielers (um kurz vor Schluß nach dem Motto »alles oder nichts« noch einen knappen Rückstand aufzuholen).
Der Spielverlauf erfordert bei allem Tempo auch etwas Überlegung. Mit müden Distanzschlenzern läßt sich kein gegnerischer Torwart beeindrucken. Mehr Erfolg haben Schlagschüsse, die erst dann so richtig schön stramm ausfallen, wenn man ein paar Sekunden lang Zeit zum Stockausholen durch stetes Feuerknopfdrücken hat. Angesichts der regen Wuseligkeit, welche die gegnerischen Abwehrspieler an den Tag legen, empfehlen sich schnelle Pässe.
Endet ein Match unentschieden, geht's Eishocky-gemäß in die "**Sudden Death**"-Verlängerung. Erzielt auch hier keine Mannschaft einen Treffer, muß ein Penalty-Schießen über den Sieger entscheiden. Dieses einsame Duell Stürmer gegen Torwart könnt Ihr in einem Spezialmodus auch üben.



Seit Beginn der aktuellen Saison werden auch in der deutschen Eishockey-Bundesliga Unentschieden energisch bekämpft. Steht es nach Ablauf der regulären Spielzeit remis, wird ein »viertes Drittel« angesetzt. Sobald ein Team in dieser Nachspielzeit ein Tor erzielt, wird das Spiel beendet. Der Fachausdruck für eine solch jähe Entscheidung heißt sehr treffend »Sudden Death«.

ANSCHLUSSTREFFER • Bislang herrschten traurige Eiszeiten im Super-Nintendo-Lager. Electronic Arts' auf dem Mega Drive so furioses »NHLPA Hockey« wurde schlampig umgesetzt; die Ruckelgrafik torpediert den Spielspaß. Technisch läßt Brett Hull die SNES-Muskeln etwas mehr spielen. Das Spielfeld protzt nicht gerade mit Farben, bietet aber einen eleganten 3-D-Effekt. Der Sound ist für Sportspiel-Verhältnisse geradezu verschwenderisch: Eingängige Titelmusik, nette Digi-Effekte im Match und vor allem die Sprachausgabe gefallen. Der Spielablauf ist actionlastig, kurzweilig, doch zweifele ich ein wenig an der Computerintelligenz. Die Mitspieler des eigenen Teams reagieren teils schlafmützig auf geplante Pässe. Abhilfe schafft das Spieler-Umschalten von Hand. Was bleibt ist ein rassiges Action-Eishockey, das zu zweit nochmals an Unterhaltungswert gewinnt.



Die kleinen Dreiecke (rot und blau) kennzeichnen den Spieler, der von Euch gesteuert wird bzw. in Ballbesitz ist.



HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	140 MARK
VERTRIEB	PCSL
GRAFIK	70 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	75 %

Flottes Action-Eishockey mit vielen Optionen, guter Technik und einem Digi-Reporter, der niemals schweigt.

IT'S A MAN!AC

Produzent: Scott Orr • Design: Michael Kosaka, Happy Keller • Programmierung: William Robinson • Grafik: Curt Toumanian, George Simmons • Musik: Jim und Joel Simmons • Strategie: John Madden

Madden NFL '94

MD

Die beste American-Football-Serie der Videospielgeschichte erlebt die vierte Auflage. Diesmal erwarb Electronic Arts die offizielle Lizenz der NFL – nun dürft Ihr mit Bills, Redskins oder Giants auf Touchdown-Jagd gehen. Selbstverständlich spielt Ihr in American- und National-Conference sowie in der Post-Season um den Superbowl. Euch stehen alle 28 Teams der NFL zur Verfügung, außerdem dürft Ihr berühmte Superbowl-Champions aus den letzten 25 Jahren wählen. Als Zugabe packte EA sogenannte **Franchise**-Teams auf das Modul. In diesen acht berühmten Teams spielen die besten Profis aller Zeiten, die bei den jeweiligen Clubs im Laufe der NFL-Geschichte unter Vertrag standen. Im Handbuch findet Ihr alle wichtigen Daten und Statistiken zu allen Teams und zu jedem Spieler - natürlich für die Saison 1992 überarbeitet und mit den Superbowl-Finalisten Dallas Cowboys und den Buffalo Bills.

Im US-Profisport gibt es keine Vereine - die Clubs gehören einem Finazier und sind fester Bestandteil einer Liga, können also auch nicht ab- oder aufsteigen. Als "Franchise" wird eine Club-Organisation bezeichnet, die beim Eigner anfängt, über den General Manager, die Trainer bis zu den Spielern reicht, aber auch alle anderen Helfer in Werbung, Betreuung oder Verwaltung beinhaltet.

Neben den Freundschafts- und Playoff-Spielen ist durch die eingebaute Batterie erstmals eine komplette NFL-Saison mit 16 Matches möglich. Im Ligamodus seid Ihr nicht auf ein Team festgelegt, sondern könnt Euch für jeden Spieltag eine neue Mannschaft wählen.



Zum ersten Mal dürft Ihr eine komplette NFL-Saison bestreiten.



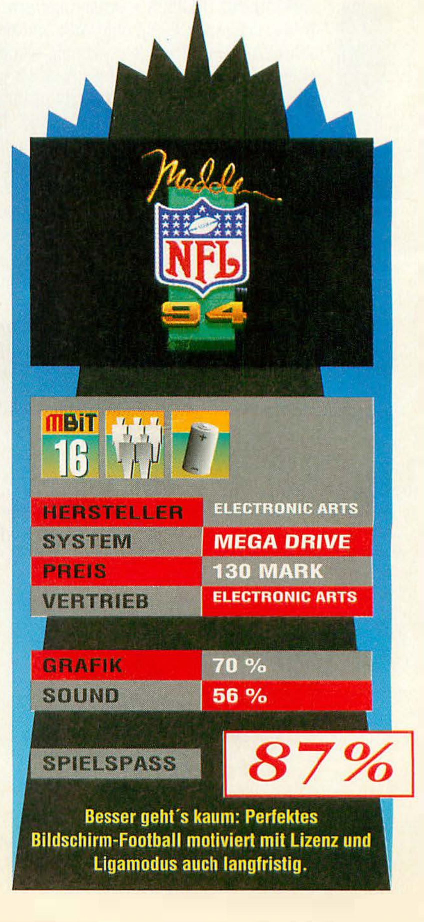
Die Playcalls wurden ausgelagert und nehmen einen eigenen Bildschirm ein.


Ein Fieldgoal bringt Eurem Team drei wichtige Zähler.

Mit dem 4-Way-Play-Adapter können bis zu vier Spieler am Football-Vergnügen teilhaben.
Zusammen mit der neuen Lizenz bekam die Madden-Serie auch ein Face-Lifting: Die 70 Offensiv-Spielzüge sind neu, in der Defensive greift Ihr auf die bewährten Formationen und Taktiken zurück. Das Spielfeld ist etwas schlanker als in den Vorgängern, außerdem möbelte EA Soundeffekte und Grafik auf. Weitere zusätzliche Features sind digitalisierte Ansagen von Ex-Raiders-Coach und Fernsehkommentator John Madden persönlich, Zweitlupenfunktionen aus verschiedenen Winkeln und einstellbare Audibles.

SUPERBOWL • Mein Traum wird wahr: In "Madden '94" führt Ihr die originalen NFL-Teams durch eine komplette Saison, rempelt Euch durch die Playoffs und schnappt Euch den Superbowl. EA verpaßte dem Spiel ein komplettes Lifting: Das Feld ist "schlanker", die Spieler größer, die Soundeffekte besser – kein Wunder, bei 16 MBit Speicher. Auch an neue Spielzüge wurde gedacht – allerdings nur in der Offensive. Bei den Playcalls gibt's eine eher störende Neuerung: Ihr könnt nicht mehr auf dem Spielfeld die neue Taktik ausrufen, sondern müßt in einen seperaten Bildschirm. Das hemmt den Spielfluß. Ansonsten blieb's bei guter Präsentation und perfekter Spielbarkeit, diesmal gar für vier Spieler. Solo-Footballer dürfen dank Liga-Modus auch längerfristig gegen die NFL-Elite antreten. "Madden NFL '94" ist besser als die Vorgänger und für Freaks ein Muß.


Für die neueste Auflage verbesserte EA die Grafik, spendierte neue Spielzüge und eine neue Zeitlupenfunktion.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	70 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	87%

Besser geht's kaum: Perfektes Bildschirm-Football motiviert mit Lizenz und Ligamodus auch langfristig.

Entwicklung: Sega USA

Wimbledon

Boris, Erdbeeren und die Herzogin von Kent – eine solch delikate Mischung bekommen Tennisfans alljährlich im Londoner Vorort Wimbledon geboten, wo das berühmteste Tennisturnier der Welt stattfindet. Sega lizensierte offiziell Namen und Logo des Turnierveranstalters; fehlen nur noch ein paar Grashalme vom Centre Court in der Packung.
Der Verwandtschaft zum Wimbledon-Turnier zum Trotz müssen Sie hier nicht unbedingt auf Rasenbelag antreten. Asche- und Hartplatz stehen ebenfalls zur Wahl, was entsprechende Auswirkungen auf Abprallhöhe und Tempo des Balles hat. Ihr spielt im Einzel oder Doppel, mit beliebig vielen Computergegnern oder menschlichen Spielern gemischt. Da "Wimbledon" Segas **Vier-Spieler-Adapter** unterstützt, können in Verbindung mit diesem Zusatz sogar vier Personen gleichzeitig loslegen.
Jeder Teilnehmer wählt »seine« Spielfigur aus einem Angebot von 24 Computer-Persönlichkeiten, die alle individuelle Talente drauf haben. Vom Allround-Grundlinienmatador bis zum wieselflinken Netzangreifer ist jeder Typus vertreten; durch Änderung des »Levels« verändert man das Basiskönnen des Spielers. Auf diese Weise lassen sich auch beliebig starke Computergegner designen.
Beim Turniermodus fangt Ihr auf jeden Fall klein an: Eure Spielfigur startet auf Level 0. Erst durch Erfolge wachsen die Punkte auf dem Talentkonto. Jeder Wettkampf beginnt im Viertelfinale; der Zwischenstand läßt sich via Paßwort speichern. Insgesamt gibt es vier Turniere, die man der Reihe nach gewinnen muß, um höchste Tennisweihen zu erlangen.

Anfangs startet Ihr mit wenigen Talenpunkten. Mit Turniererfolgen baut Ihr die Ballkompetenz aus.


Im Doppen macht's am meisten Spaß: Fehlende Co-Gambler werden durch Computerspieler ersetzt.


Eines der vier Turniere findet auf dem heiligen Rasen von Wimbledon statt: Ob Ihr den Siegerpokal ergattert?

Die Steuerung bietet nichts Revolutionäres. Je ein Feuerknopf dient zum Auslösen einer anderen Schlagart: hoher Lob oder unterschnittener, langsamer Ball; dazu kommt der »Normalschlag« Marke hart und schnell.

Die Verwirrung ist groß: Beinahe zeitgleich erschienen Vier-Spieler-Adapter von Electronic Arts und Sega, die nicht kompatibel sind. Während der EA-Adapter die hauseigenen Spiele unterstützt (u.a. "FIFA Soccer" und "NHL Hockey 94"), wird Segas Multi-Tap von Tengen ("Gautlet 4") favourisiert. Neben "Wimbledon" erfreut auch Segas "Ultimate Soccer", sowie demächst die Grübelei "Columns 3" die Mehr-Spieler-Gemeinde.

BESSER ALS GAR NICHTS • Sega hat bei Grafik und Sound wohl besonderen Wert auf Abschreckung gelegt. Lasche Farben, müde Animation und ein beschauliches Spieltempo lassen Technik-Freaks erst einmal kräftig gähnen. Thema Sound: Nach jedem Ballwechsel wird der Zwischenstand mit herbem japanischen Akzent gebrüllt – das hält auf, das nervt und ist so ziemlich der einzige relevante Punkt, der sich im ansonsten üppigen Optionsmenü NICHT abschalten läßt. Doch siehe da – hat man sich an fades Outfit, schleppendes Tempo und pingeliges Timing gewöhnt, spielt sich "Wimbledon" gar nicht mal so übel. Das Repertoire an einstallbaren Parametern ist ansehnlich; absolutes Highlight ist natürlich die Unterstützung des Vier-Spieler-Adapters. Nach Tennis lechtzende Mega Drive-Besitzer machen mit "Wimbledon" keinen Fehlkauf, aber spielerisch und technisch ist das gute Stück nicht gerade eine Ausgeburt an Makellosigkeit.


Auch wenn "Wimbledon" keine Batterie bietet, sind Eure Triumphe gesichert: Ein etwas fummliges Paßwort speichert den aktuellen Spielstand.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	48 %
SOUND	29 %
SPIELSPASS	60 %

Wo bleibt "EA-Sports Tennis"?: Anfangs erschreckendes, später durchaus spielbares Tennis mit dynamischem 4-Spieler-Modus.

Electronic Arts nach dem SNK-Original von 1991

Super Baseball 2020


In spielentscheidenden Szenen wird in eine Großaufnahme umgeblendet.

Brutale Sitten: Vor jedem Inning verteilt der Schiedsrichter Minen im Outfield.



Wir Euer Schlagmann von einem Ball getroffen, ist der Krankentransport nicht weit.

Der Spielautomat für zuhause. Im Neo Geo arbeiten ein 68000er Hauptprozessor und diverse Zusatzchips an 4096 Farben, 3-D-Zooming und exzellentem Sound mit Sprachausgabe. Dieser Luxus hat seinen Preis: Das Neo Geo kostet in Deutschland etwa 800 Mark, dazu kommen Modulpreise von 300 bis 400 DM.

Kaum eine Sportart hat sich in ihrer Geschichte weniger verändert als Baseball: Seit über einhundert Jahren wird nach denselben Regeln gespielt, genau so lange tragen die Spieler ihre typische Baseball-Uniform. Der japanische Automatenhersteller SNK wagte einen Blick in die Zukunft des Sports und veröffentlichte 1991 eine futuristisches Baseball-Modul für die Spielhalle und die Nobelkonsole **Neo Geo**. Electronic Arts erwarb die Rechte für eine Mega-Drive-Umsetzung.

Im Jahre 2020 gibt es keine nationalen Ligen mehr. Im gigantischen Cyber-Egg-Stadion spielen die besten Teams der Welt in der "Fighting League" und in der "Exciting League", um den Champion des Planeten zu finden. Die Mannschaften, mit martialischen Namen wie "Battle Angels", "American Dreams" oder "Ninja Black Socks", kommen aus Amerika, Europa und Asien. Um das Spiel interessanter zu gestalten, wurden die Regeln nun doch geändert: Die Tribünen an der Seite wurden überdacht, so daß weit geschlagene Bälle wieder ins Spielfeld zurückfallen. Home Runs gibt´s nur bei Hits ins Midfield. Vor jedem "Inning"(Spielabschnitt) verteilt der Schiedsrichter Minen im Spielfeld, um den Nervenkitzel zu erhöhen. In der Zukunft spielen außerdem Männer, Frauen und Androiden zusammen in einer Mannschaft, wobei die Menschen Metallrüstungen tragen. Jeder hat seine speziellen Vorteile: Die Damen sind schnell und spielen hervorragend in der Verteidigung, die Männer eignen sich als Allrounder. Roboter schlagen hart, sind dafür aber sehr langsam.

Eine komplette Saison hat 15 Spielen, Playoffs und World Series. Der Spielstand wird per Paßwort gespeichert. Außerdem dürft Ihr in Freundschaftsmatches gegen einen menschlichen Mitspieler antreten.

TECHNO-DOUBLE • Entgegen meiner Erwartung ist "Super Baseball 2020" eine gelungenes Science-Fiction-Sportspiel, daß nahe an das Automatenvorbild herankommt. Die Animationen sind flüssig und gut, für Solospieler wird durch Saisonmodus auch längerfristig etwas geboten. Die präzise Steuerung haben auch Anfänger schnell gecheckt, nur das Fielding gestaltet sich schwierig. weil Ihr keinen Anhaltspunkt habt, wo Eure Verteidigungsspieler im Outfield stehen. Ein Radarschirm wäre keine schlechte Idee gewesen. Da "Super Basenall 2020" für die Spielhalle entstand kommen Actionfreaks, aber nicht die Taktiker auf ihre Kosten. Wer gerne mit einem Freund ein paar Innings spielt, auf tiefschürfende Regelkunde aber verzichten möchte, sollte sich das Spiel zulegen. Für Gelegenheits-Baseballer ist's besser geeignet, als eine ernsthafte Simulationen.



In der Zukunft spielen Männer, Frauen und Roboter zusammen in einer Liga.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	63 %
SOUND	46 %
SPIELSPASS	71 %

Geglückte Umsetzung des futuristischen Neo-Geo-Baseball. Mehr für Actionfans als für Taktiker.

Produzent: Ian Stewart • **Programmierung:** Ashley Bennett, Ritchie Brannan • **Grafik:** Paul Gregory • **Sound:** Paul Hiley, Patrick Phelan • **Technischer Direktor:** James North-Hearn

Nigel Mansell's World Championship

SN

Nach Ayrton Senna, der seinen Namen an Sega lizensierte, verdient nun auch der englische Formel-1-Pilot Nigel Mansell eine schnelle Mark im Videospielgeschäft. Das britische Softwarehaus Gremlin kaufte seinen Namen und ergänzt damit die **Rennspielpalette** auf dem Super Nintendo. Bevor Ihr in das Rennen um die begehrten Weltmeisterschafts-Punkte einsteigt, könnt Ihr Euch in einer Vielzahl von Menüs austoben: Im "Race Circuit" sucht Ihr Euch eine der 16 internationalen Strecken aus und laßt Euch im Privatjet zum entsprechenden Rennkurs chauffieren. Ihr dürft auch gleich mit der Weltmeisterschaft beginnen, dann bereist Ihr die Strecken in der festgelegten Reihenfolge. Selbst die Qualifikationsrunde könnt Ihr Euch sparen; dann startet Ihr jedoch als letzter auf Platz 12 des Feldes. Der Rennverlauf hängt von verschiedenen Faktoren ab: Eure Karriere ist schnell vorbei, wenn Ihr das Handling des Rennwagens nicht perfekt beherrscht. Wer mit dem Fuß in der Ölwanne durch die Kurven heizt, landet in den Strohballen, wer den Wagen des Mitbewerbers freundlich anstupst, verliert wertvolle Zeit. Auch das Wetter spielt mit: Wenn in Südafrika plötzlich eine Regenschauer einsetzt, müßt Ihr an die Box zum Reifenwechsel – es sei denn, Ihr habt ein Faible für lebensgefährliches Aquaplaning. Schon vor dem Rennen erfahrt Ihr Näheres über Zustand, Länge und Verlauf der Strecke sowie die aktuelle Wetterlage. So könnt Ihr Euren Wagen entsprechend abstimmen: Drei verschiedene Heckflügel, Reifen und Getriebe lagern im Ersatzteildepot, wahlweise fahrt Ihr mit manueller oder automatischer Schaltung.
Wollt Ihr vor der Weltmeisterschaft ein Trainingsründchen fahren, brettert Ihr allein über einen leeren Kurs, oder lauscht den Anweisungen von Weltmeister Mansell persönlich, der im Rennwagen vor Euch Anweisungen gibt.



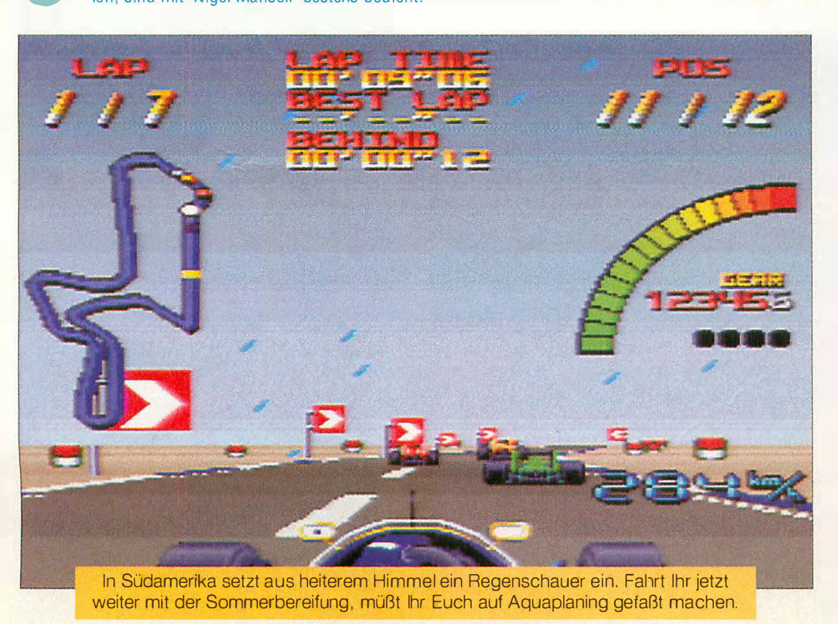
Der Kurs von Monaco ist einer der anspruchsvollsten: Zu viel Gas, und Ihr fliegt aus der Kurve.

Diese freundlichen Herren rüsten Euer Fahrzeug beim Boxenstop mit neuen Reifen aus.


16 verschiedene Rennen liegen vor Euch. Wir empfehlen, vor der Weltmeisterschaft ein paar Trainingsrunden zu fahren.

Neben Comic-Rasereien wie "Super Mario Kart" und "F-Zero" gibt es bislang nur wenige realistische Super-Nintendo-Rennspiele: Offiziell erhältlich ist "Top Racer", ein Zwei-Spieler-Tourenwagenrennen auf geteiltem Bildschirm. Empfehlenswert ist auch die Formel-1-Simulation "Exhaust Heat 2", die Ihr jedoch nur als Import erhaltet. Wer seinen Sandkasten vermißt, dreht mit "Super Off Road" seine Runden. Dabei betrachtet Ihr das Spielgeschehen von schräg-oben.

TIEFERGELEGT • "Nigel Mansells W. C." gehört zu den schnellsten Rennspielen, die mir bislang über den Bildschirm flitzten. Dank der verschiedenen Einstellmöglichkeiten könnt Ihr das Rennen eher actionlastig fahren oder auf Simulation umschalten – dann gehen Rempeleien zwar noch immer glimpflich ab, das Handling des Fahrzeugs ist aber erheblich schwieriger. Trotz der Geschwindigkeit haben die Designer keine grafischen Abstriche gemacht: Am Streckenrand stehen Schilder, Bäume, Laternen und auch der Hintergrund paßt zur jeweiligen Rennstrecke. Nur der Sound entspricht nicht dem optischen Niveau von "Nigel Mansell": Der Motor röhrt heiser, ein Zusammenstoß provoziert wiederum ein unrealistisches "Boing!". Alle, die neidisch auf Mega-Drive-Piloten und ihr "Super Monaco G.P." schielen, sind mit "Nigel Mansell" bestens bedient.



In Südamerika setzt aus heiterem Himmel ein Regenschauer ein. Fahrt Ihr jetzt weiter mit der Sommerbereifung, müßt Ihr Euch auf Aquaplaning gefaßt machen.



HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI
GRAFIK	76 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	75 %

Gelungene Mischung aus brachialer Bleifuß-Action & detailfreudiger Simulation. Viele Spielmodi motivieren auch auf Dauer.

Entwickler: Loriciel • Produzent: Laurent Weill • Design: Christophe Gomez • Programmierung: Alexis Leseigneur, Carlos Perconti • Grafik: Lyes Belaidouni • Sound: Michel Winogradoff

Davis Cup World Tour

Das französische Softwarehaus ist gut im Geschäft: Neben Tengens Mega-Drive-"Davis Cup" veröffentlichten andere Firmen wie Electrobrain die Spiele von Loriciel auch auf dem Super Nintendo: "Panza Kickboxing" (auch "Best of the Best") und "Jim Power", das erste Konsolenspiel mit 3-D-Brille, sind bekannte Entwicklungen der Franzosen.

Loriciels Tennisspiel debütierte bereits vor einigen Jahren auf dem Commodore Amiga. Inzwischen wurde das Spiel auf die Fähigkeiten des Mega Drives angepaßt und nutzt als erstes Sportspiel Segas 6-Feuerknopf-Joypad. Ihr wählt aus 31 Spielern einer fiktiven Weltrangliste, um Freundschaftsspiele, Turniere oder eine komplette Jahrestour zu bestreiten. Eure Erfolgsbilanz und der Weltranglistenstand werden dabei per Paßwort gesichert. Die Krönung einer Tenniskarriere findet Ihr im Nationenwettbewerb, dem Daviscup. Hier spielt Ihr vier Einzel und ein Doppel, um die Teamtrophäe für Euer Land zu gewinnen. Wie bei Freundschaftsmatches kann hier auch ein Mitspieler teilnehmen, sonst übernimmt das Mega Drive die restlichen Filzballcracks.

Vor dem Spiel dürft Ihr in fünf verschiedenen Trainingseinheiten gegen Ballmaschine oder Gegner Euer Können aufpolieren, anschließend bestreitet Ihr Einzel oder Doppel. Selbstverständlich tretet Ihr auf verschiedecdnen Bodenbelägen an. Spielt Ihr mit einem menschlichen Partner, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt und jeder sieht seine Platzhälfte aus der bekannten Fernsehperspektive von der Kopfseite des Platzes. Eure Spieler können Lobs, Schmetterbälle und Stops anbringen, oder den Ball mit Topspin über das Netz dreschen. Insgesamt beherrscht jeder "Davis Cup"-Crack sechs Schlagvarianten.

Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt.

Mit einem Paßwort ausgestattet, dürft Ihr eine komplette Turnier-Saison bestreiten.


Im Trainingscamp wird mit der Ballmaschine an perfekten Grundlinienschlägen gefeilt

Big Mac läßt grüßen: So kommentieren die Spieler einen knappen Ausball.

WINNER • Obwohl ich aufgrund alter "Davis-Cup"-Erfahrungen skeptisch war, hat mich das Mega-Drive-Update überzeugt: Die Ballkontrolle ist gut, das Spielgefühl ebenfalls. Kleine Gags am Rande, wie Comic-Flüche und Schimpftiraden gegen den Schiedsrichter erhalten die Laune. Dabei ist der Spielverlauf rasant, aber manchmal viel zu schnell für kontrollierte Aktionen. Pflicht ist ein Joypad mit sechs Knöpfen, denn erst dann kommt Ihr in den Genuß aller Schlagtechniken. Sehr gut ist auch der Sound mit stöhnenden Ballartisten und sauber digitalisiertem Schiedsrichter. Störend fällt allenfalls der geteilte Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus auf, weil man aus der flachen Perspektive Lobs nur erahnen kann. Lieblos die Optik der Spieler: Unabhängig vom gewählten Charakter tummelt sich immer dasselbe Sprite auf dem Schirm. Ansonsten: Das bisher beste Mega-Drive-Tennis.



Teamgeist: Im Doppel dürft Ihr auch gemeinsam gegen das Mega Drive antreten.



Entwickler: Factor 5 • **Produzent:** Julian Eggebrecht • **Design:** Holger Schmidt, Julian Eggebrecht, Frank Matzke • **Programmierung:** Holger Schmidt, Thomas Engel • **Grafik:** Frank Matzke • **Sound:** Chris Hülsbeck

Super Turrican

Turrican wurde 1988 vom Rainbow-Arts-Programmierer Manfred Trenz für den C-64 entwickelt. Später folgten Um- und Fortsetzungen für Amiga und C-64 und eine NES-Version. Zur Zeit arbeitet Factor 5 an "Super Turrican 2".

Irgendwo im fernen Weltall gibt´s Rabatz: Da Ihr von Ärger förmlich angezogen werdet, schlüpft Ihr in Euer Helden-Outfit und packt ein paar Tonnen Munition ein. Kaum erreicht Ihr den Einsatzort, seid Ihr voll im Streß: Die Landschaften scrollen in alle Richtungen, Feinde stürzen sich im Blindflug auf das Pixel-Alter-Ego. Logischerweise ballert Ihr zurück, duckt und hüpft Euch in Sicherheit. Extrawaffen gibt´s zu Hauf: Alle paar Meter taucht ein (zunächst versteckter) Bonusfelsen auf, der bei Beschuß Extrasymbole ausspuckt. Billard-Schüsse, Laserfeuer, Streusalven, Schutzschilder und Ersatzenergie sind sammelbereit. Außerdem setzt Ihr Smart-Bomben ein, verwandelt Euch in einen bombenlegenden Kreisel und blickt vor lauter Action kaum noch durch. **"Super Turrican"** ist kein gradliniges Action-Spektakel. Wer forscht, findet eine Menge Geheimkammern – trotzdem läßt sich der Weg zum nächsten Level (u.a. durch Schneegestöber, Alien-Dungeons sowie Blitz und Donner) kaum verfehlen.

Feuer frei zur totalen Action: In der "Super Turrican" wird Euch keine Verschnaufspause gegönnt.

MBiT 4	
HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	LAGUNA
GRAFIK	71 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	74 %

Mit Tempo 200 durch Alien-Welten: Hardcore-Action mit astreiner Technik und ´ner Menge Special-FX.

DON´T PANIC • Wer auf gnadenlose Action steht, Geruckel zutiefst verabscheut und einen glasklaren Dolby-Surround-Sound genießen will, sitzt in der ersten Reihe. Auch wenn man teilweise neue Spielideen vermißt, gefällt die deutsche Produktion. Unvermeidbarer Energieverlust wird durch Extra-Herzchen wettgemacht, gelegentliche Zoom- und Technik-Tricks lassen dezente Wiederholungen vergessen. An das leicht verwandte "Super Probotector" kommt´s jedoch nicht heran.

Entwickler: Sonic Team, Japan

Sonic CD

1 0-10 Y'can go again – 9-9 Don't fall behind 8-8 Say, don't be late – 7-7 Destination Heaven 6-5 So, stay alive 4-3 Now it's You & Me 2-1 We're gonna have some fun – Excalibar – It's not that far What do y'make Hey Give & Take Goin' Home – Time Zone – Check out Egg He's never alone Leather'n Lace – Getting in place What to y'get – Say - Fast Jet Doom Room – Cosmic Zoom – Heads up Jake It's a Sonic Boom Toot Toot Sonic Warrior – Toot Toot Sonic Warrior Your hour is never at hand You've got the power to save the land

Sonic, Sega-Maskottchen mit rapidem Turnschuhverschleiß, wagt den Absprung ins CD-Zeitalter. Nach dem furiosen ersten Teil (erschien 1991, zwei Jahre nach der Markteinführung des Mega Drive) und der dezent überarbeiteten Fortsetzung ist nun die CD-Variante zu haben. Wie der erste Teil wurde das Hochgeschwindigkeits-Jump'n'Run in Japan und nicht von der amerikanischen Sega-Abteilung entwickelt.

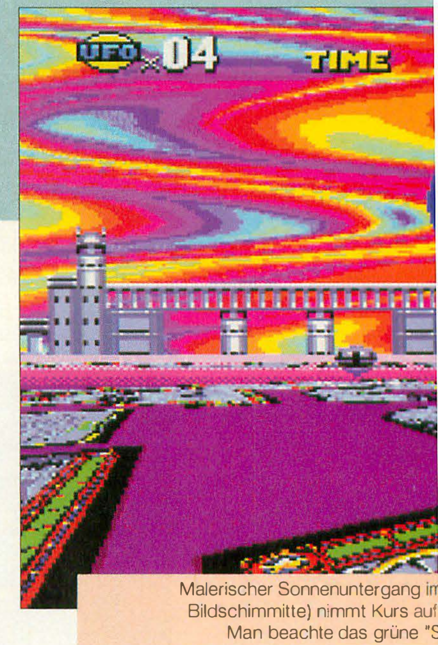
Sonic und sein Wiedersacher Dr. Robotnik sind wieder dabei, der Rest der Protagonisten wurde gegen unverbrauchte Sprite-Gesichter ausgetauscht. Vom buschschwänzigen Tails, im zweiten Teil Sonics treuer Gefährte, findet Ihr in "Sonic CD" keine Spur. Damit Sonic nicht bis ans Ende seiner Sohlen alleine durch die Fantasy-Welt sprintet, erschufen ihm die Sega-Programmierer ein Gegenstück in zuckersüßem Rosa. "Rosie" ist weiblich



Der Sonic-Robot schnappt sich Rosie. Erst am Ende des sechsten Levels kommt's zum Duell der Mega-Igel.

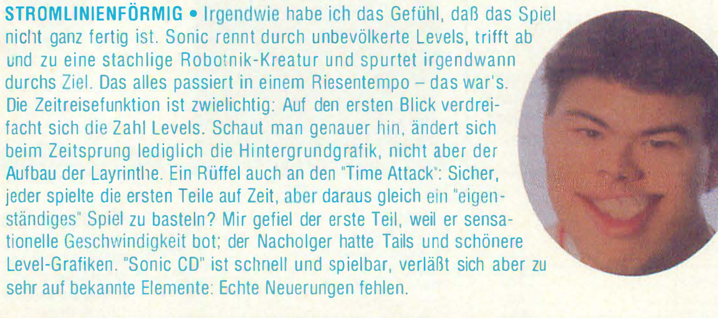
und wird somit schon im Anfangsstadium der Handlung Opfer einer heimtückischen Entführung. Da es sonst weit und breit keinen Igel im heiratsfähigen Alter gibt, macht sich Sonic solo und zu allem entschlossen auf die Socken.

Sein Weg führt ihn durch vertraut wirkende Umgebungen (wie bei den Vorgänger geht's in einer kubistischen Palmenlandschaft los) und neugestaltete (Alp)traumwelten. Dank Robotniks finsterem Einfluß gibt's keine Pflanzen im "Sonic CD"-Universum; erst wenn der Igel einen Roboter im Sprung verschrottet, wächst an dessen Stelle eine bunte Blume. Das Jump'n'Run-Arse-



Malerischer Sonnenuntergang im
Bildschimmitte) nimmt Kurs auf
Man beachte das grüne "S

nal, das Sonic auf Trab bringen soll, hat sich seit dem Debütspiel gehörig erweitert und umfaßt neben Loopings und Trampolinen auch Korkenzieher-Röhren und Karusell-Plattformen, Flipper-Bumper und tückische Schiebewände. Der Sonic-Flipper ist fester Bestandteil des CD-Spiels: Hier steuert Ihr sowohl Euren Igel als auch die Flipper-Schläger und versucht, den Helden in die richtige Richtung zu ballern. Glaubt nicht, daß Sonic im dritten Teil nun endlich zur Ruhe kommt, um einem ruhigeren Tagwerk als Hüpfspiel-Rentner nachzugehen. Ab der ersten Minute wird gescrollt, daß die Fetzen fliegen. Keine Plattform ist vor Sonics Ausflügen sicher: Die Kombination aus Super-Sprint und beschleunigenden Mechanismen katapultiert Sonic oft mehrere Bildschirme weit. Gerät Sonic in eines der ausladenden Röhrensysteme, scrollt der Bildschirm, ohne daß Ihr Euren Helden sehen oder steuern könnt – bis er



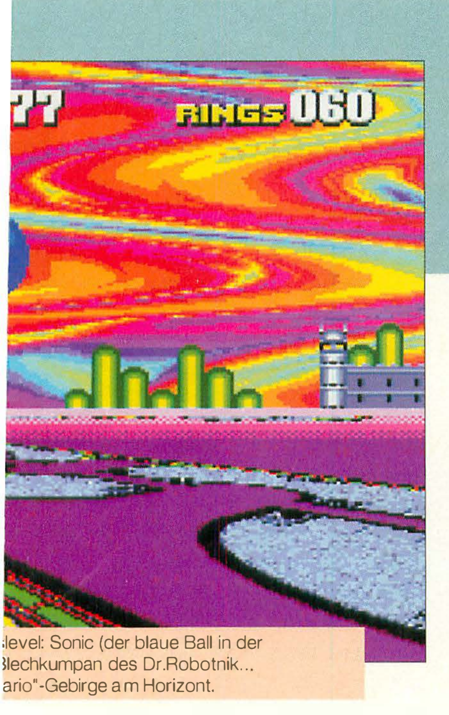
STROMLINIENFÖRMIG • Irgendwie habe ich das Gefühl, daß das Spiel nicht ganz fertig ist. Sonic rennt durch unbevölkerte Levels, trifft ab und zu eine stachlige Robotnik-Kreatur und spurtet irgendwann durchs Ziel. Das alles passiert in einem Riesentempo – das war's. Die Zeitreisefunktion ist zwielichtig: Auf den ersten Blick verdreifacht sich die Zahl Levels. Schaut man genauer hin, ändert sich beim Zeitsprung lediglich die Hintergrundgrafik, nicht aber der Aufbau der Layrinthe. Ein Rüffel auch an den "Time Attack": Sicher, jeder spielte die ersten Teile auf Zeit, aber daraus gleich ein "eigenständiges" Spiel zu basteln? Mir gefiel der erste Teil, weil er sensationelle Geschwindigkeit bot; der Nacholger hatte Tails und schönere Level-Grafiken. "Sonic CD" ist schnell und spielbar, verläßt sich aber zu sehr auf bekannte Elemente: Echte Neuerungen fehlen.



Die Turnschuhe werden zum Unendlichkeitsymbol: Mit dem Dash beschleunigt Sonic auf Höchstgeschwindigkeit.



Exklusiv auf CD: Der kleinste Sonic der Welt spurtet los!



-level: Sonic (der blaue Ball in der
Blechkumpan des Dr.Robotnik...
ario"-Gebirge am Horizont.

Sonic's Zeichentrick-Debüt: Eine Actionsequenz zeigt den Igel hüpfend, sprintend und purzelnd auf den Weg in sein CD-Abenteuer. Dazu erklingt das Opening-Thema "Sonic - You Can Do Anything". Musikalisch lächerlich, der weibliche Japano-Vocal ist jedoch witzig.



Let's Twist: Im "Wacky Workbench"-Levels verdrehen Karusell-Plattformen unserem Helden den Kopf.

Spinning around: Auch rasende Riesenräder gehören zum Inventar der "Wack Workbench"

an einem anderen Leveleck wieder an die Bildfläche geschleudert wird. Dem normalen Levelverlauf kann Sonic auch durch die Zeit entkommen. Passiert er "Past"- oder "Future"-Schilder, legt er damit fest, ob er in die Vergangenheit oder in die Zukunft der jeweiligen Welt abdüsen möchte. Dort erwartet ihn ein identisch aufgebauter Level, aber veränderte Grafik und Musikbegleitung. Apropos Musik: Sonic CD nützt den neuen Datenträger auch nach dem minutenlangen Zeichentrickvorspann für Dutzende, zum Teil höchst merkwürdige Töne. Der **Titelsong** ist gesungen, die Club-geprüften Levelmusiken verzichten jedoch weitgehend auf solch altmodischen Schnick-Schnack – monoton stampfende Techno-Rythmen mit sporadischen Vocal-Samples sind angesagt.

Egal ob Zukunft, Gegenwart oder Vergangenheit: Von den gelegentlichen Zusammenstößen mit Robotern oder stachligen Hindernissen abgesehen, gibt Sonic Gas und gönnt sich keine Verschnaufspause. Chill Out dann in der Wasserwelt: Hier kühlt Sonic die glühenden Sohlen durch Spaziergänge 100 Fuß unter dem Wasserspiegel. In den versunkenen Ruinenwelten nutzt der Igel die Trampoline nicht, um abzuheben, sondern um nach Luft zu schnappen. Liegt der tauchende Sonic atemtechnisch in den letzten Zügen, rät ein blinkender Countdown zur sofortigen O_2-Erfrischung. Das ist ungünstig, wenn Sonic gerade einen hübschen Zwanziger-Pack goldener Ringe erspäht hat, die eine Plattform tiefer auf einen mutigen Taucher warten. Denn nach wie vor gilt: Wer am Levelende fünfzig Ringe in der Tasche hat, darf durch den Riesenring am Levelende eine fantastische Bonuswelt besuchen. Im ersten Teil wurden Euch Sprung- und Purzelübungen vor einem rotierenden Hintergrund geboten, im zweiten stürzten sich Sonic und Tails in eine 3-D-Pipe. Jetzt jagt Sonic nach fliehenden Robotern und versucht ihnen durch einen Frontal-Crash Extras zu entreißen. Unter seinen Füßen wird dabei eine perspektivische Spielfläche vom Prozessor des Mega-CD in alle Richtungen verschoben und gezoomt.

Testmuster von Dynatex, Dortmund.
Tel: 0231/556140

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	76 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	78 %

Dem Typ geht nie die Puste aus: Rasant-verdrehtes Jump'n'Run ohne Grübel- und Verschnauspause. Tekkno total!

ZU SCHNELL • Daß ich Sonic nicht mag, könnte an meinem Alter liegen. Sonic ist zu schnell und zu bunt für jemanden, der vor Jahren bei ruckligen Strichmenschen in Begeisterungssürme ausbrach und die beiden Pac-Man-Animationsphasen als Gipfel digitaler Zeichentrickkunst ansah. In der Tekkno-Disco halte ich es schließlich auch nur zehn Minuten aus. Doch Sonic hat Stil und sein Debüt ist schon jetzt ein Klassiker. Auch wenn die CD sich nur für Insider von den Vorgängern unterscheidet, hat Sonic seine treue Fanschar verdient: So knallig und rasant bringen es weder die Super Probotectoren, noch ein Mario im Turbo-Kart – hier behält Segas Trilogie die Nase vorne. Auch der dritte Teil ist ein CD-Actionspiel erster Klasse, bei dem Ihr keine Sekunde nachzudenken braucht. Wer sich die letzten Monate mit gemütlicheren Pixelhelden langweilen mußte, kann wieder Gas geben.

Take a little chance – slip on thru,
You 'gotta survive no matter what you do you gotta do for you
Toot Toot Sonic Warrior – Toot Toot Sonic Warrior
The power is on your mind
To shake the planets and conquer time
Toot Toot Sonic Warrior – Deep in Space and Time
Toot Toot.. -forever in your mind
Nothing can survive, the will to stay alive
cause if you try, you can do anything
Toot Toot... - Always takes a chance
Toot Toot Sonic Warrior – Never says he can't
Nothing can survive, the will to stay alive, cause if you try, you can do anything.

Entwickler: Natsume, nach einem Spielautomaten von Taito

Pocky & Rocky

Im Original heißen die Abenteuer von Pocky und Rocky "Kiki Kaikai Ninja" und erschienen zuerst als Automat in Japan, später programmierte Erfinder Taito eine Umsetzung für die PC-Engine.

Wenn's irgendwo Ärger gibt, ist die kleine Pocky zur Stelle: Noch vor kurzem hat sie den Stamm der Nopino ruhig gestellt, doch jetzt bekommt sie schon wieder Probleme mit den aufmüpfigen Zwergen. Bevor der Tumult beginnt, gesellt sich das Nopino-Baby Rocky zu ihr. Der putzige Waschbär erzählt von einem Fluch, den eine fremde Macht über die einstmals friedlichen Nopinos gelegt hat. Diese haben sich alle sechs Spielzonen unter den Nagel gerissen und halten sie mit allen Mitteln in ihrer Gewalt. Die dunkle Macht hat ihren Bann aber nicht nur über die Nopinos gelegt: Auch andere Lebewesen der Fantasy-Welt haben sich gegen das Mädchen verschworen. Neben hüpfenden Regenschirmen machen Euch Skelette, feuerspeiende Riesen, Kürbisköpfe und bewaffnete Söldner Ärger.

Die Abenteuer von Pocky und Rocky, die auf Wunsch auch gleichzeitig auf den Bildschirm treten, werden von schräg oben gezeigt und sc ollen meist vertikal, in bestimmten Spielsituationen auch von links nach rechts. Natürlich unterscheiden sich die Fähigkeiten der beiden Helden, so läuft Pocky schneller als Rocky, dafür kann Rocky weiter über den Boden rutschen; außerdem können beide eine effektive Bombe auslösen. Auf Eurem Weg durch die Spielzonen – vom chinesischen Dorf bis zur furchterregenden Burg der fremden Macht – findet Ihr nützliche Extras: Ob Schutzschild, Streuschuß, Lebensenergie oder Bomben, im Kampf gegen die Feinde ist Euch jedes Mittel recht. Es gibt sogar einen "verrückten Hund", auf dem Ihr eine zeitlang reiten könnt.

Am Ende eines Levels wartet der obligatorische Endgegner auf eine Abreibung, doch schon vorher trefft Ihr auf gleichermaßen gefährliche wie abgedrehte Gegner – vom angegrauten Karatemeister bis zum säbelrasselnden Piraten Pete in seiner fliegenden Untertasse.

In der großen Burg erwartet Euch neben den bewaffneten Rittern ein furchterregendes Monster.



Den Weg über die Brücke muß sich Pocky erkämpfen: Die Wolke malträtiert Euch mit ihren Blitzen.



Bei Nacht und Nebel steigt der Kampf gegen die Zombies. Ihr könnt auch zu zweit gleichzeitig antreten.

DAS FETZT • "Pocky & Rocky" ist ein erfreulich unverbrauchtes Actionspiel in einer Zeit der stolpernden Straßenkämpfer und des vierfachen Klempner-Overkills. Endlich wieder ein vertikal scrollendes Spiel, bei dem Action und Klamauk groß geschrieben wird. Teilweise geht's so turbulent her, daß das Super Nintendo zwei Gänge zurückschaltet – im spannenden Zwei-Spieler-Modus kommt die Konsole sogar noch stärker ins Stottern. Es bringt Euch also nichts, die putzigen Feinde auszutricksen und an ihnen vorbei zum Endgegner vorzustoßen – dadurch wird's nur noch langsamer. Ansonsten weiß das Spiel zu überzeugen: Die Grafik ist bunt und detailreich, die schwungvolle Musik hat ausgeprägten Fernost-Charakter. "Pocky & Rocky" ist trotz des niedlichen Charakters ein hammerhartes Spiel, bei dem Ihr die Programmierer alle zehn Bildschirmmeter in die Hexenküche wünscht.



Pocky nähert sich dem Gemach des Endgegners. Kurz davor überrumpeln ihn die maskierten Messerwerfer.



HERSTELLER	NATSUME
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	FLASHPOINT
GRAFIK	67 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	75 %

Ideenreiches Action-Abenteuer mit sympathischen Spielfiguren. Nicht leicht, aber spielerisch gehaltvoll.

Entwickler:Game Code & Design

Dennis

SN

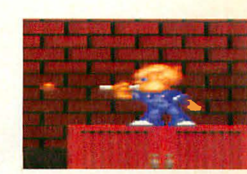
Nach Streichen in Zeitungs-Comics und Trickfilmen möchte Landplage Dennis nun auch multimedial seine Mitmenschen entnerven. Der Kinofilm "Dennis, the Menace", mit Walter Matthau als Mr. Wilson, konnte im Kinosommer einen Achtungserfolg erzielen, jetzt ziehen die Umsetzungsprofis von Ocean mit diversen Videospieladaptionen nach..
Ihr führt Dennis durch ein Dutzend labyrinthartige Levels, in denen jeweils vier seltenen Münzen versteckt sind. Ihr steuert den kleinen Racker durch Nachbarhäuser, in denen Katzen, Mäuse und außer Kontrolle geratene Haushaltswaren durch die Gegend springen. Hier sind die Münzen auf dem Dachboden, in einer der Wohnetagen oder im düsteren Keller deponiert. Neben den genannten kleineren Übeln müßt Ihr auch auf Mr. Wilson achten – falls der Nachbar Dennis schnappt, ist ein Bildschirmleben futsch. Zum Glück wählt der Racker zu Spielbeginn selbst, ob er drei bis maximal neun Leben mit ins Abenteuer nimmt. Außerdem erkundet Dennis den weitläufigen Park, wo er Schalter bedient, um Baumäste wachsen zu lassen, von Rasensprengern in die Lüfte katapultiert wird oder vom Hunde im Seifenkastenwagen durch die Gegend chauffiert wird.
Danach widmet er sich einigen hartnäckigen und gemeinen Endgegnern wie der häßlichen Nachbarstochter, die von der Schaukel aus mit Haselnüssen wirft und sich von ihrer dressierten Maus verteidigen läßt.
Dennis verteidigt sich mit verschiedenen **Waffen** gegen seine kinderfeindliche Umwelt. Nur die herumliegenden Extras honorieren seine respektlosen Scherze: Bonbons füllen Eure Energie auf, kleine Geldstücke bringen Punkte. Zusätzlich finden sich an gefährlichen Stellen verlockende Extraleben.


Im unheimlichen Heizungskeller fühlt sich Schmutzfink Dennis besonders wohl.


Der beste Freund des Menschen: Per Hundewagen durchquert Dennis den Park.


Die häßliche Tochter des Nachbarn hat es auf den kleinen Dennis abgesehen.

Ein Zehnjähriger schleppt natürlich keine Laserkanonen mit sich herum. Dennis behilft sich mit einer Wasserpistole, Steinschleuder und einem Blasrohr.






Für seine Streiche ist Dennis wohl gerüstet.

KINDERKRAM • Als Zielgruppe für "Dennis" haben sich die Entwickler wohl die jüngsten Kids ausgesucht. Anders ist das ultra-simple Spielprinzip nicht zu erklären: Ihr lauft eine Weile herum, sucht die Münzen und danach den Ausgang – das war´s. Die einzige Abwechslung bringt der Hundewagen, aber sonst bleibt der Spielablauf konstant gleich und konstant langweilig. Wer tatsächlich nach dem dritten Level noch nicht eingeschlafen ist, bekommt wenigstens einige nette Endgegner zu sehen. Zumindest grafisch und technisch wurde aber solide gearbeitet, denn das Spiel ist bunt und ruckelfrei. Wer sich mit einem einfachen bzw. einfältigen Geschicklichkeitstest anfreunden kann und Fan von Dennis und Handkatapulten ist, darf sich das Werk mal anschauen. Spieler, die Spielspaß und Abwechslung suchen, sollten ihr Geld besser woanders anlegen.



Der Nachbar Mr. Wilson scheint endgültig genug von den Lausbubenstreichen zu haben.



MBIT 8

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	LAGUNA
GRAFIK	53 %
SOUND	36 %
SPIELSPASS	41 %

Bunte Grafik ist das einzige, was dieses einfältige Geschicklichkeitsspiel zu bieten hat.

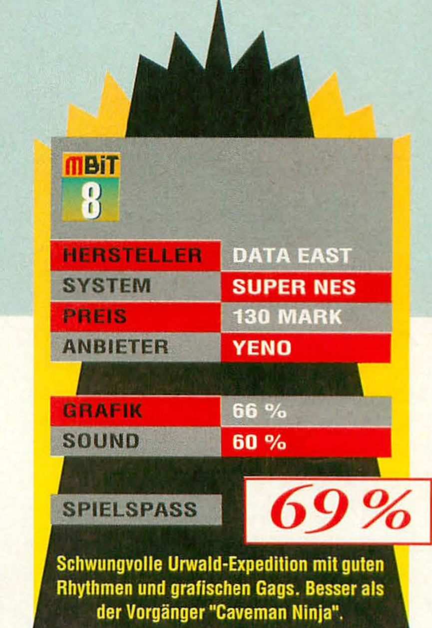
Entwickler: De Act Team

Congo´s Caper

Wer ein bißchen schummeln will, der darf folgendes Paßwort probieren:



Wer läßt sich schon gerne zum Affen machen? Als sich unser Held plötzlich "tierisch" wohl fühlt, packt er die Keule aus und drischt auf seine Peiniger ein. Jump´n´Run-typisch scrollt die Landschaft dabei in alle Richtungen, Extras werden gesammelt und Endgegner vermöbelt. Das Abenteuer beginnt im tropischen Urwald, führt durch Untergrund-Szenarios und luftige Levels. Das verwunschene Äffchen findet unterwegs Pillen (sind rötlich gefärbt), die ihn kurzzeitig in Menschenform rückverwandeln. Leider endet diese Phase mit dem nächsten Treffer, den Ihr einsteckt. Blaue Pillen aktivieren eine Mini-Slot-Machine und versprechen diverse Boni. Einige Gegner sind übrigens nicht nur zum Verkloppen da, sondern lassen sich als Sprungbrett verwenden. Auf diese Weise erreicht Ihr entlegene Geheimkammern oder katapultiert Euch schlicht über Hindernisse hinweg.
Jede Spielstufe ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die als "Mini-Oberwelt" eingeblendet werden. **Paßwörter** erleichtern Euch den Wiedereinstieg.


MBiT 8

HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
ANBIETER	YENO
GRAFIK	66 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	69 %

Schwungvolle Urwald-Expedition mit guten Rhythmen und grafischen Gags. Besser als der Vorgänger "Caveman Ninja".


Um den angriffslustigen Datasaurus zu besiegen, schlagt ihm die Keule in den Magen.

KRIEG DER KEULEN • Bis auf die Tatsache, daß bei "Congo´s Caper" der Zwei-Spieler-Simultan-Modus gestrichen wurde, hüpft es an Data East´s erstem Urwald-Streich (als "Joe & Mac" bzw. "Caveman Ninja" im Einsatz) elegant vorbei. Die Level-Gestaltung schwankt zwischen "mächtig motivierend" (meistens) und "Kommt bald mal ´was Neues?" (selten). Ein durchaus geschmackvoller Vertreter des Jump´n´Run-Genres, der professionell präsentiert und teils liebevoll inszeniert wurde.

Entwickler: Titus Frankreich

Blues Brothers

Die Game-Boy-Version ist schon seit gut einem Jahr erhältlich. Obwohl die Levels anders designt wurden, gibt´s jede Menge Parallelen: Wenig Bezug zum Film, ordentlich spielbar und auf Dauer eintönig. Spielspaß: 59%.

Wie es sich für die "**Blues Brothers**" geziemt, treten Jake und Elwood im Duett zur Plattform-Bonanza an. Das dynamische Duo hat den Auftrag, in 34 bzw. 25 Levels (letztere Zahl gilt für Zwei-Spieler-Abschnitte) Schallplatten zu sammeln. Die Tonträger werden nämlich als Wurfgeschosse mißbraucht, um lästige Hunde, Schnecken, Mosquitos und weitere Widerlinge zu vertreiben. In den scrollenden Spielstufen findet Ihr außerdem Pilze (dienen als Trampoline), Ketten (eignen sich hervorragend als Steighilfen) sowie kleine und große Jukeboxen. Der mächtige Wurlitzer symbolisiert den Ausgang zum nächst höheren Level, der kleine macht Euch kurzzeitig unverwundbar.
Via Joypad lenkt Ihr Jake oder Elwood durch die Szenarien (Waldlandschaften wechseln sich mit Dungeon- und Starkstrom-Ambiente ab), setzt zum Srpung an, schleudert LPs und macht den Blues Brothers Beine. Trefft Ihr auf eine Schlange, nicht gleich losballern: Ein geschickter Hüpfer, und Ihr dürft auf dem Reptil eine Runde reiten.

MBiT 8

HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	58 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	62 %

Eher beschauliches Rock´n´Jump im Auftrag von Nintendo. Gut spielbar, aber relativ schwer und wenig innovativ.



Mit dem Y-Knopf wird Tempo gemacht: Gelegentlich braucht Ihr High-Speed, um Abgründe zu überspringen.

ABWEGIG • Die Nintendo-Fassung wird dem Film inhaltlich zwar nicht gerecht, als "normales" Jump´n´Run bewährt sich die französische Produktion allerdings schon: Grafik und Sound sind überzeugend (wiederholen sich allerdings zu häufig), Steuerung und Spielverlauf solide ausgetüftelt. Hätten die Entwickler deutlich mehr Spielelemente und Überraschungseffekte eingebaut, wäre uns der etwas fade und langweilige Beigeschmack erspart geblieben. Ganz nett, aber ohne Kult-Potential.

Design: Peter Williamson, Derek Leigh Gilchrist mit Andrew Fussey • **Programmierung:** Peter Williamson • **Grafik:** Damon Redmond, Brian Hartley, Toby Eglesfield • **Sound:** Matt Simmonds

Cosmic Spacehead

MD

Cosmic Spacehead ist ein neugieriger Weltraum-Tourist vom Planeten Linoleum. Fans des Commodore Amiga kennen die Abenteuer des galaktischen Reisenden bereits – unter anderem besuchte der Bonbonliebhaber die Erde. Rechtzeitig zum Mega-Drive-Debut ist Cosmic auf seinen Planeten zurückgekehrt. Dort glaubt jedoch keiner an die Existenz des blauen Planetens – so muß sich Cosmic noch einmal zur Erde begeben, um ein paar Schnappschüsse als Beweis zu präsentieren. Bei den Reisevorbereitungen stößt er bereits auf das erste Problem: Der Spacetrotter hat nur noch einen Linoleum-Dollar in seiner Tasche – das reicht nicht einmal für die neueste Ausgabe der MAN!AC. So steuert Ihr Cosmic durch 16 Orte seines seltsamen Heimatplaneten. Wenn Ihr auf einer Befehlsleiste Kommandos anklickt, kann Cosmic Gegenstände aufnehmen, benutzen oder betrachten. Außerdem plaudert er mit freundlichen Zeitgenossen, die ihm verraten, wie er die vielen Rätsel seines Abenteuers löst. Bevor er seinen Planeten verläßt, sammelt Cosmic die zur Konstruktion seiner Rakete benötigten Einzelteile, streitet mit der Bürokratie und ringt mit Monstern. Danach erlebt Ihr weitere Rätsel auf Planet Detroitica und einer Raumstation.

Neben den typischen **Adventure**-Aufgaben bietet Euch "Cosmic Spacehead" Geschicklichkeitstests: Um den nächsten Schauplatz zu erreichen, müßt Ihr einmal einen Jump'n'Run-Abschnitt durchqueren, in dem eifriges Bonbonsammeln mit Extraleben belohnt wird. Fremdsprachenfans dürfen neben deutschen Bildschirmtexten auch in Englisch, Französisch oder auf Spanisch spielen. Ein Bonusspiel für zwei Spieler unterhält in den Adventure-Pausen: In vier Labyrinthen steuert Ihr bewaffnete Drachen, ballert den Gegner ab und schnappt ihm alle Extras vor der Nase weg. Das nennt sich dann Pie Slap.



Auf einer poppig-bunten Landkarte verfolgt Ihr Cosmics witzige Reise.


Seltsam: Im eingebauten Labyrinthspiel ballert Ihr mit Nilpferden aufeinander.

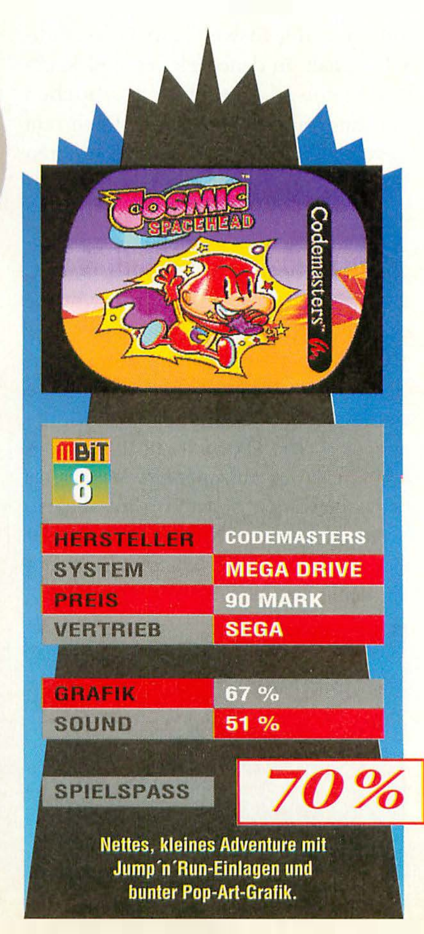

Um zwischen den Schauplätzen zu wechseln, durchquert Cosmic Jump'n'Run-Abschnitte.

Das Abenteuer-Genre ist auf PCs beliebt. In Adventures wird weder geballert und gesprungen - wichtiger beim Lösen von Rätseln sind die Kommunikation mit anderen Charakteren und der logische Einsatz von Gegenständen und Werkzeugen. Die besten Adventures erfanden die US-Firmen LucasArts ("Monkey Island 1 & 2", "Indy Jones 4" oder "Day of Tentacle") und Sierra.

FREUNDLICH • Adventures sind auf Konsolen selten – "Cosmic Spacehead" ist ein solches, verzichtet aber nicht auf herkömmliche Jump'n'Run-Elemente. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei sehr moderat – länger zu beißen habt Ihr bei keinem der Mini-Rätsel, dafür gibt's aber massenweise davon. Die Jump'n'Runs sind sehr simpel und nur zum Einsammeln von Extraleben gedacht. Besonders gelungen ist die Grafik im Hanna-Barbera-Stil ("Jetsons"). Knallbunte Pop-Art-Landschaften und witzige Animationen verbreiten ein lustiges Comic-Ambiente. Das Bonusspiel ist läppisch, aber eine nette Zugabe. "Cosmic Spacehead" ist ein Beispiel, wie man mit geringem Aufwand ein ordentliches Spiel zaubert. Auch wenn das Adventure etwas zu einfach ist – spielerisch stimmt die Mischung. Ablauf, Grafik und Umfang sind für düstere Wintertage genau das Richtige.



Rätsel über Rätsel: Die Elektrosperre ist nur zu bezwingen, wenn sich der kleine Cosmic verdoppelt.



MBIT 8

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	90 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	67 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	70 %

Nettes, kleines Adventure mit Jump'n'Run-Einlagen und bunter Pop-Art-Grafik.

Entwickler: Epic • Programmierung: N.Tokeshi, T. Makiuchi • Sound: J. Williams, T. Furumoto, K. Ujiie
Mega-CD-Konvertierung: Core Design • Programmierung. S. Walker, C. Long, J. Kirkland

Hook

Der Spielfilm "Hook" war der Kassenschlager im Sommer 1992. Unter der Regie von Steven Spielberg mimt Robin Williams den erwachsenen Peter Pan und Dustin Hoffmann seinen Gegenspieler Hook. In Nebenrollen waren die Hollywoodstars Julia Roberts, Bob Hoskins und Glenn Close zu sehen.

SN CD

Die neugegründete Europa-Vertretung von Sony veröffentlicht neben brandneuen Titeln ("Sensible Soccer", "Last Action Hero") auch ältere Spiele. Zu letzteren gehört die Filmumsetzung des **Kinohits "Hook"**, die auf Super Nintendo und Mega-CD bereits 1992 in Japan und den USA veröffentlicht wurden. Beide Versionen basieren auf dem Spieldesign des japanischen Entwicklerteams Epic, die CD-Variante setzten die Mega-CD-Profis von Core Design in England um.

Peter Pan ist erwachsen geworden und hat seine Jugend im Nimmerland vergessen – im Streß des Alltags hat die Fantasie keinen Platz. Als gewiefter Anwalt lebt er mit seiner Familie in London, aber die Gefahr naht bereits: Sein alter Widersacher Piratenkapitän Hook besucht mit seinem fliegenden Schiff die Realität und entführt Peters Kinder. Die kleine Fee Tinkerbell, Peters Freundin aus alten Tagen, bringt den verzweifelten Vater ins Nimmerland, wo er den Kampf gegen Hook aufnimmt. Ihr steuert Peter durch zehn Abschnitte, durch Wald, Eiswelt und Wasserfall-Landschaft, in denen Piraten und Raubtiere hausen. Außer dem üblichen Kanonenfutter begegnen Euch am Levelende Oberpiraten, die mit bizarren Taktiken und Gefährten Euren Vormarsch stoppen wollen. Habt Ihr die Kämpfe gegen Freibeuter im Fesselballon und lebende Skelette überstanden, betritt Peter die geheimnisumwitterte Stadt der Piraten..

Zu Beginn ist Peter mit einem Mini-Schwert bewaffnet, kann aber im Laufe seine sagenumwobene Superklinge erbeuten. Wie üblich könnt Ihr Dutzende von Extras aufsammeln. Weil Peter zu alt geworden ist, kann er nur fliegen, wenn er Tinkerbells Feenstaub getankt hat. Weil der Vorrat begrenzt ist, solltet Ihr damit haushalten.



Peter Pan kann nur fliegen, wenn er genügend Feenstaub von Tinkerbell getankt hat.



Wer erkennt den Unterschied? Die Mega-CD-Version muß mit weniger Farben auskommen...



...dafür kann das Super NES nicht mit einem Symphonie-Orchester von CD aufwarten.

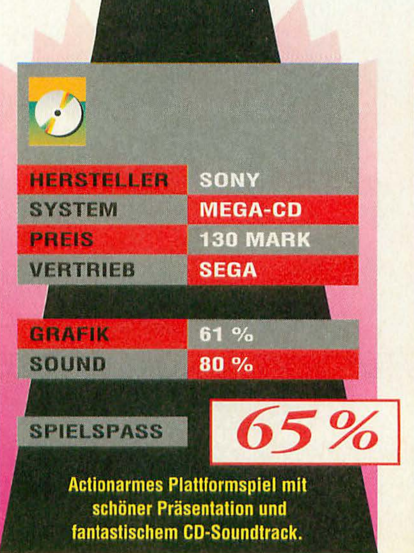
UNINSPIRIERT • Ob Hook die späte Deutschland-Veröffentlichung verdient? Schon vor Jahren hatte das simple Spielprinzip gegen die internationale Konkurrenz einen schweren Stand. Zumindest der große Name half 1992 beim Verkauf. Die Grafik ist nett und bunt, dafür ist nur selten etwas auf dem Bildschirm los. Generell bewegen sich die Figuren sehr langsam, die Steuerung reagiert nicht immer exakt. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, und die Endgegner geben schnell den Geist auf – Ihr braucht Geduld und nicht Können, um Käpt'n Hooks Ende zu erleben. Trotz der Kritikpunkte treffen beide Spiele die märchenhafte Atmosphäre des Films und bieten annehmbare Jump'n'Run-Unterhaltung. Die SNES-Version hat eine schönere Grafik, die Mega-CD bietet den originalen Orchester-Soundtrack. Ansonsten gleichen sich beide Spiele bis auf den kleinsten Pixel.



Erst im letzten Level trefft Ihr Miesling Kapitän Hook höchstpersönlich

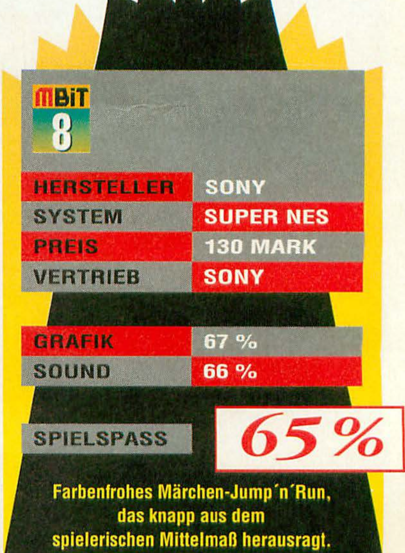


Das Nimmerland bietet zehn Landschaften mit verschiedenen Jahreszeiten.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	61 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	65 %

Actionarmes Plattformspiel mit schöner Präsentation und fantastischem CD-Soundtrack.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	SONY
GRAFIK	67 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	65 %

Farbenfrohes Märchen-Jump'n'Run, das knapp aus dem spielerischen Mittelmaß herausragt.

Entwickler: Core Design

Chuck Rock

Was für die Sony-Spiele von "Hook" zutrifft, gilt auch für Chuck Rock: Importfreunden ist Core Designs Vorzeige-**Neandertaler** bereits seit letztem Jahr ein Begriff. Auf dem Amiga-Heimcomputer war er gar 1991 schon im Dauereinsatz. Nachdem Virgin alle Sega-Formate von Game Gear bis Mega Drive schon bedient hat, kommt die Mega-CD-Fassung und die Super-Nintendo-Version vom japanischen Mediengiganten Sony auf den europäischen Markt.

Steinzeitheld Chuck lebt glücklich und zufrieden mit seiner geliebten Ophelia in seiner Vorstadthöhle, als der schleimige Gary Gritter Chucks Herzensdame hinterrücks entführt. Da der Bösewicht auch alle Klamotten mitgehen läßt, führt Chucks erster Gang ins nächste Gebüsch, wo er sich mit einem Blätterlendenschurz bekleidet (in der CD-Version als Comic-Intro zu bewundern). Derartig ausgestattet, nimmt er den Weg durch sechs gefahrenvolle Levels auf sich, um Ophelia zu retten. Als "Waffe" benutzt Chuck seine wohlgepflegte Bierwampe, mit der er unfreundliches Getier einfach wegstößt. Gegen fliegende Saurier hilft nur eine Sprung-Tritt-Kombination. Außerdem wirft Chuck mit herumliegenden Felsbrocken, um sich den Weg zu bahnen. An einigen Stellen ist der richtige Einsatz der Findlinge besonders nötig: Ihr könnt Schlangenbrücken mit einem gezielten Steinwurf aktivieren, Felsplatten als Kopfschutz einsetzen oder baut aus mehreren Brocken ein Podest, um auf höhere Plattformen zu gelangen.

Die sechs Levels sind in verschiedene Abschnitte unterteilt und führen Euch durch den Dschungel, das Innenleben eines Sauriers oder eine Eishöhle. Als Gegner erwarten Chuck Dutzende verschiedener Dinos, außerdem wird jeder Level von einem bildschirmfüllenden Endgegner abgeschlossen.

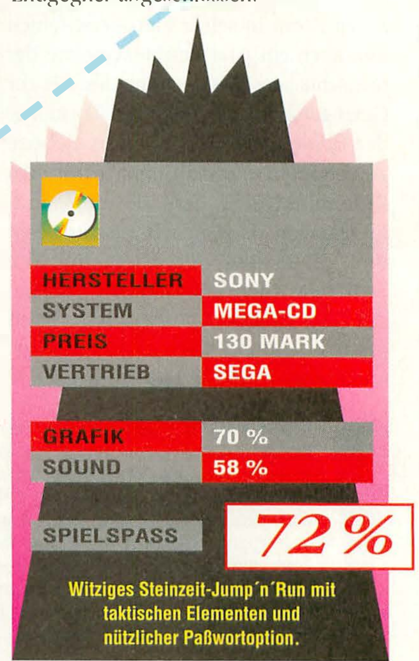


Chuck hat kleine Meinungsverschiedenheiten mit Sauriern aller Größen auszutragen (Super NES).



Auch in den Eishöhlen erweisen sich Felsbrocken als sehr hilfreich (Mega-CD).

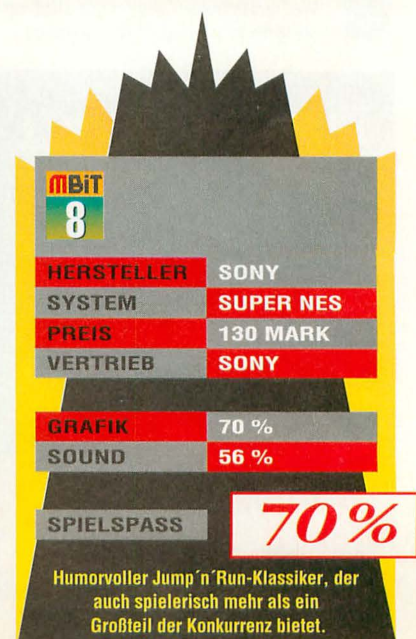
Die Helden aus den Kindertagen der Menschheit sind als Videospielhelden sehr populär: Nach Chuck Rock zieht sein Sohn Chuck jr. in den Kampf gegen Neandertaler und Saurier, außerdem sind die "Flintstones", der PC-Engine-Held Bonk (alias PC/BC Kid), die "Caveman Ninjas" Joe und Mac, die "Humans" sowie der "Prehistoric Man" (von Titus, ab Januar 94 für Super NES) im Steintal unterwegs.



STEINSTARK • Auch nach zwei Jahren hat Chuck nichts von seiner ungepflegt-sympathischen Ausstrahlung verloren. Es macht einfach Spaß, mit dem fettwanstigen Rüpel durch die Steinzeit zu hüpfen, ein paar skurrile Dinos "wegzubauchen" und sich den witzigen Endgegnern zu stellen. Die Mega-CD-Adaption ist auf alle Fälle die beste Version von "Chuck Rock". Im Gegensatz zu anderen Modulvarianten bietet sie ein lustiges Zeichentrickintro, bitter notwendige Paßwörter und sieben zusätzliche Spielstufen. Die Super NES-Variante ist bunt, nutzt aber systemspezifische Vorteile nicht aus. Wer ein unterhaltsames Jump'n'Run mit minimalem taktischen Einschlag sucht, liegt mit "Chuck Rock" genau richtig. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu leicht und für die Beschäftigung der Lachmuskeln ist gesorgt. Dafür gibt's aber nicht allzuviel spielerische Abwechslung.



Der fettbäuchige Chuck steht am Levelende jeweils einem unfreundlichen Saurier gegenüber (Mega-CD).



Entwickler: Silicon & Synapse

Lost Vikings

Die drei Freunde Erik, Olaf und Baleog gehören zum Stamm der Wikinger und feiern die eingebrachte Ernte jedes Jahr mit einem rauschenden Gelage. Auf dem Weg in die Hauptstadt passiert diesmal jedoch etwas höchst Ungewöhnliches: Ein Raumschiff taucht auf, nimmt die trinkfreudigen Normannen ins Visier und beamt das Trio an Bord. Dort stellt sich den verdutzten Helden ein gewisser Tomator als Entführer vor, seines Zeichens Geschäftsführer eines intergalaktischen Zoos. In seiner Menagerie fehlen ihm noch ein paar Prachtexemplare der menschlichen Rasse – zumindest bis zur Gefangenname der Wikinger. Da keiner der Helden Lust hat, in einem Gehege zu versauern und die Getränke auf dem Erntedankfest schon bestellt sind, beschließen sie, Tomator auszutricksen und abzuhauen. Ihr übernehmt die Steuerung aller drei Wikinger, schaltet mit dem Feuerknopf zwischen ihnen hin und her und versucht, vom Raumschiff zurück auf die Erde zu gelangen.



Showdown im fallengespickten Raumschiff: Wenn Ihr den grünen Motz besiegt, kehrt Ihr in Eure Zeitzone zurück.


Während Olaf mit seinem Schild durch die Luft fliegt und den Schlüssel holt, nimmt Erik seine erste Fahrstunde.

Keine einfache Aufgabe, da Tomator seine Gefangenen gut bewachen läßt. Entkommt Ihr trotzdem, müßt Ihr Euren Weg durch verschiedene Zeitzonen finden.
Um einen Level zu knacken, kombiniert Ihr die Fähigkeiten der drei stolzen Bartträger: Erik ist ein ausgezeichneter Sprinter, der mit dem Kopf locker durch poröse Wände bricht. Der bärenstarke Olaf schützt seine Freunde mit einem mächtigen Holzschild, und Baleog macht sich mit Pfeil, Bogen und Schwert auf die Jagd nach Gegnern und Schaltern, die er mit einem präzisen Pfeilschuß bedient. Echte Wikinger halten zusammen: Postiert Olaf sein Schild über dem Kopf, kann sich Erik darauf stellen. Herumliegende Gegenstände erweitern Eure Fähigkeiten ebenfalls: Brennende Pfeile, Bomben und fliegende Schuhe erleichtern die Odyssee durch Raum und Zeit.


Mit den Pumpen in diesem Level blast Ihr Euch zu Luftballons auf. Achtet auf die Spitzen an der Decke – sie kosten Leben.

STARK • Mit 36 Levels ist "Lost Vikings" auch auf Dauer fesselnd. Bestimmte Fähigkeiten der drei Blechhelme an der richtigen Stelle einzusetzen, bedarf einer Portion Geschick und Übung. Wenn Ihr nicht schnell genug handelt, wird einer der drei Freunde geschnappt und die Runde geht an Tomator. Neben den spielerischen Vorzügen überzeugt die grafische Gestaltung: Ihr stolpert während des Spiels durch viele detaillierte Landschaften, in denen es von putzigen Feinden wimmelt. Auch die Wikinger und alle ihre abstrusen Fortbewegungsarten (Olaf bläst seinen Bauch zum Luftballon auf oder segelt mit dem Schild) sind witzig in Szene gesetzt. Nebenher lockern die köstlichen Kommentare der Helden den Spielverlauf auf. Wer neben hüpfen und rennen auch ein paar Kopfnüsse knacken will, sollte bei den Wikingern vorbeischauen.

Brian Fargo's Interplay begann als freies Entwicklerteam und legte mit der "Bard's Tale"-Serie den wichtigsten Rollenspielzyklus der späten 80er Jahre vor. Nach einem halben Dutzend Spielen für Electronic Arts wandelte sich Interplay selbst zum Hersteller und ist seitdem mit Titeln für PC, Game Boy und Super Nintendo international erfolgreich.


Auf ihrer Reise durch die Zeit verschlägt's die drei Blechhelme auch ins antike Ägypten. Hier legt sich der spurtstarke Erik mit einem Scorpion an.



HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	100 MARK
VERTRIEB	NINTENDO
GRAFIK	70 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	79 %

Wikinger-Epos mit knackigen Rätseln und sympathischen Spielfiguren. Witzig & fesselnd.

Design: Eric Matthews, Steve Tall • Programmierung: Gary J. Foreman • Grafik: Steve Coleman, Phillip Williams • Sound: John Foxx, Jason Page

Gods

MD

Vier Städte füllten die Götter mit geheimnisvollen Mechanismen, hinterlistigen Fallen und den miesesten Monstern des olympischen Zoos, um Eurem Helden die rechte Herausforderung zu bieten. Mehr als jede x-beliebige Jump'n'Run-Witzfigur hat Euer Muskelprotz jedoch nicht zu bieten. Er kann in zwei Richtungen springen, seine Waffe verschleudern und Leitern erkraxeln. Fliegen die Schüsse mal wieder tief, duckt sich unser Held. Wenn Ihr in dieser Stellung den Feuerknopf drückt, wird nicht geballert sondern in der Hosentasche gekramt. Dort sammelt Ihr Schlüssel und andere Schmuckstücke. Nur Extrawaffen wandern nicht ins Gepäck, sondern werden sofort aktiviert. Wichtig sind die Schalter, die einzeln aktiviert oder in der Kombination Falltüren öffnen und Steinquader verschieben. Gestört werdet Ihr von fliegenden und watschelnden Wächtern, Dieben und Sturzkampf-Monstern.

MBiT 8

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	ACCOLADE
GRAFIK	63 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	59 %

Technisch verpatzte Jump'n'Run-Innovation mit verzwicktem Levelaufbau, tollen Explosionseffekten und bescheuerter Steuerung.

Der "Ottifants"-Entwickler Graftgold programmierte die Umsetzung dieses Computerspiels der englischen Bitmap Brothers. Das Ding ist schon seit über einem Jahr fertig, kommt wegen diverser Schwierigkeiten aber erst jetzt in die Geschäfte.



Unfaire Spielsituationen und antike Kollisionsabfrage: Unser göttlicher Held steht mal wieder in der Luft.

SCHLAMPIG • Das effektreiche Jump'n'Run verödet zwischen unfairen Spielsituationen (in denen nur ein Reset weiterhilft) und verhunzter Steuerung. Letztere macht aus dem stolzen Helden einen zappeligen Tollpatsch, der souverän an jeder Leiter vorbeisegelt und sich in der Hocke nicht wehren kann. Da brauchen Super-Nintendo-Fans nicht hämisch grinsen: Ihre Gods-Version ist in dieser Beziehung genauso verbaut. Grafisch fallen zumindest die ungewöhnlichen Explosionseffekte angenehm auf.

IT'S A MAN!AC

SN

Super Bomberman

Bomberman das existenzialistische Vergnügen für die ganze Clique, begann als harmloses Labyrinthspiel der 8-Bit- und Magergrafik-Generation. Als "Eric & the Floaters" haben's die Freaks der Heimcomputer-Frühzeit auf MSX-Computern oder dem glücklosen Winzling Sinclair Spectrum gespielt..

Für die spektakuläre **Wiederauflage** des Spiels um Mauern, Bomben und einen Helden mit Platzangst verfuhr Hudson nach dem Pong-Prinzip: Raus mit den Spielelementen, rein mit den menschlichen Mitspielern. Dank des entsprechenden Adapters versammeln sich maximal vier Kumpels um den Bildschirm. Die PC-Engine-Variante kam nie nach Deutschland, dafür gibt's jetzt ein erweitertes "Super Bomber Man" für das Super Nintendo.

Das schnellste Räumkommando der Welt benötigt, um einen mit Mauern gefüllten Bildschirm leerzuräumen, eine Minute: Auf Knopfdruck wird eine Bombe gelegt, dann schnell in Deckung und WUMMM! – wo gerade noch Mauern standen, gähnt das Nichts. Oder aber ein Extra: Unter weggebombten Ziegeln kommen zufällig verteilte Schmankerl zum Vorschein, die Euch das Leben auf der bildschirmgroßen Spielfläche erleichtern. Neben Bomben-Symbolen, die es Euch erlauben, mehrere Sprengkörper in Serie abzulegen und Flammen, die den Wirkungsradius um ein Feld erweitern, gibt's ein paar neue Bonus-Überraschungen: Beschleunigende Rollschuhe, bombensichere Westen, Super-Bomben, Extraleben und Punktespender. Außerdem können mit dem richtigen Extra Bomben gekickt und getreten werden. Auf die Extras stürzen sich alle Mitspieler in der ersten Phase der explosiven Party: Überall fliegen Mauern in die Luft, aus allen Ecken krachen die Detonationen. Sind die letzten Gemäuer weggebombt und alle Extras verteilt, suchen sich die gerüsteten Mitspieler ein neues Betätigungsfeld: Die anderen müssen weg!

Explodierende Bomben sind auch für die Helden tödlich. Außerdem zündet ein Sprengkörper auch die anliegenden Bomben – eine Kettenreaktion weitet sich innerhalb einer Sekunde zu einem flammenden Inferno aus. Meist sprengt sich die Hälfte der Spieler durch eigene Bomben, ungeschickt oder unsauber plaziert, aus dem Wettbewerb. Am Schluß stehen sich nur noch zwei Helme gegenüber: Blitzschnelle Logik und Reaktionen entscheiden, wer wem eine Grube legt. Obwohl ein Spieler mit guter Extrasausstattung (z.B. fünf Bomben am Stück, mit bildschirmgreifendem Flammenradius) hier klar im Vorteil ist, hat auch der schwach ausgestattete Bomberman eine Siegchance. Denn eine gut gelegt Bombe genügt um den anderen ein Schnippchen zu schlagen.



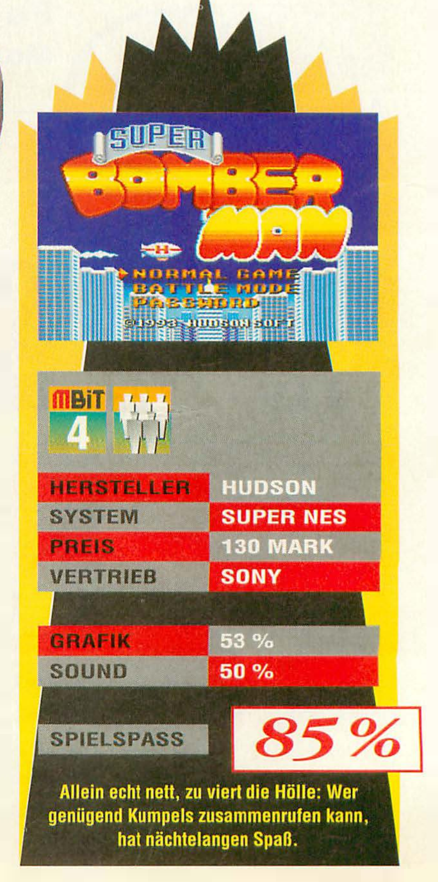
Im Solo-Modus jagt Ihr nach kuriosen Wesen in vielfältigen Labyrinthen. Endgegner gibt's natürlich auch.

Bomberman komplett: 1983: Urversion für 8-Bit-Heimcomputer. Ende 1985: Bomberman auf dem NES (nur Japan). Mitte 1990: Bomberboy für den Game Boy (in Deutschland als "Dynablaster") Ende 1990: Bomberman für die PC-Engine (nur Japan). Mitte 1991: Bomberman 2 für das NES (bei uns "Dynablaster"). Ende 1992: Bomberman '93 für die PC-Engine (nur Japan). Anfang 1993: Super Bomberman für das Super NES. Außerdem gibt's zwei Bomberman-Coin-Ups von Irem.

KNALLIG • Bomberman ist seit 1990 der Top-Titel für gesellschaftsfähige Videospieler. Wer drei Freunde zu einem ungewöhnlichen Actionspaß überreden kann, wird den Spielerkreis für Stunden nicht mehr vom Monitor wegbringen. Die neuen Elemente und Extras der 93er-Ausgabe hät's somit nicht gebraucht. Die Bonus-Innovationen lenken vom genial-durchschaubaren Gemetzel eher ab – Bomberman pur hat mir besser gefallen. Der Solomodus (mit dezentem Action-Adventure-Einschlag) profitiert hingegen von der neuen Aufmachung: Extras wie die Bomben-Fernzündung und der "Bomb Passer" (damit marschiert Ihr durch Sprengkörper hindurch) geben der simplen Monsterjagd eine willkommene Tiefe. So spaßig wie der Multi-Spieler-Modus werden die Solo-Gefechte trotz skurrilen Endgegnern und witzigen Labyrinthen jedoch nicht.



Unter den Mauern stecken Extras, doch Kettenexplosionen machen das Labyrinth zur Todesfalle. Wird der Schwarze die Sackgasse mit heiler Haut verlassen?



Design: Peter Molyneux, Glenn Corpes, Alex Trowers, Sean Cooper, Kevin Donkin, Brian Hapgood • Programmierung: Andy Onions • Grafik: Gary Carr, Paul McLaughlin •

Populous II: Two Tribes

Haben Götter Zoff, müssen's meist die Menschen ausbaden. In Virgins "Two Tribes" seid Ihr der Himmelsfürst, die jämmerlichen Sterblichen werden vom Mega Drive gesteuert. Optik und Spielziel kennt Ihr aus "Populous": Ihr blickt auf den Ausschnitt einer perspektivisch dargestellten Landschaft und beobachtet eine Handvoll Menschen bei rührenden Siedlungsversuchen. Helft Ihnen, damit aus ihren Hütten stolze Burgen, aus ihren mickrigen Dörfern bedeutende Metropolen werden. Das hügelige und steinige Land zu ebnen, gehört zu Euren grundlegenden Fähigkeiten: Mit dem einen Feuerknopf senkt Ihr ein Fleckchen Erde herab, mit dem anderen könnt Ihr es anheben. Auf weiten, gleichmäßigen Ebenen kann sich Euer Volk am schnellsten ausbreiten und hat sich so bald vervielfacht. Dadurch erhaltet Ihr göttliches Mana, den Stoff aus dem all Eure Wunder sind. Je nach Welt und angesammeltem Mana-Vorrat könnt Ihr Erdbeben heraufbeschwören und Vulkane pflanzen, einen Flammensturm aus den Wolken zaubern oder tückische Sümpfe in dichtbesiedelte Gebiete legen. Natürlich nicht in das eigene Land: Am anderen Ende der flachen Populous-Welt wuselt ein zweites Volk, dessen Gott ebenfalls Besitzansprüche anmeldet. Sind die Völker derart angewachsen, daß ein bewaffneter Konflikt unausweichlich ist, werden besonders mächtige Helden Eures Volkes zu Halbgöttern ernannt und als Herakles oder Aphrodite, Odysseus oder Archill ins feindliche Gebiet gesandt, um die Gegner zu erschlagen oder zum Überlaufen zu bewegen. Auch die Normalsterblichen beteiligen sich am Kampf gegen den gemeinsamen Feind (die "Roten"), kloppen sich mit den Sprite-Kollegen und nehmen Gebäude und Städte des Feindes in Besitz. Ihr legt ein zünftiges Gewitter drüber oder zerschmort die Hauptstadt des Widersachers mit einem mächtigen Blitz. Ist der letzte Feind weggeputzt und die Welt Euer, gibt's ein Paßwort und gleichzeitig Zutritt zum nächsten Level.

Eure Fähigkeiten wählt Ihr über eine Symbol-Leiste, die um das Sichtfenster gelegt ist und mit der Starttaste erreicht wird. Je nach Nummer der Welt steht Euch eine Auswahl der 30 Katastrophen und Wunder des Spiels zur Verfügung. Je weiter Ihr vorankommt, desto mehr hat Euer **Gott** auf dem Kasten.



Einen vergrößerten Bildausschnitt und neuarrangierte Icons gibt's im Full-Screen-Modul

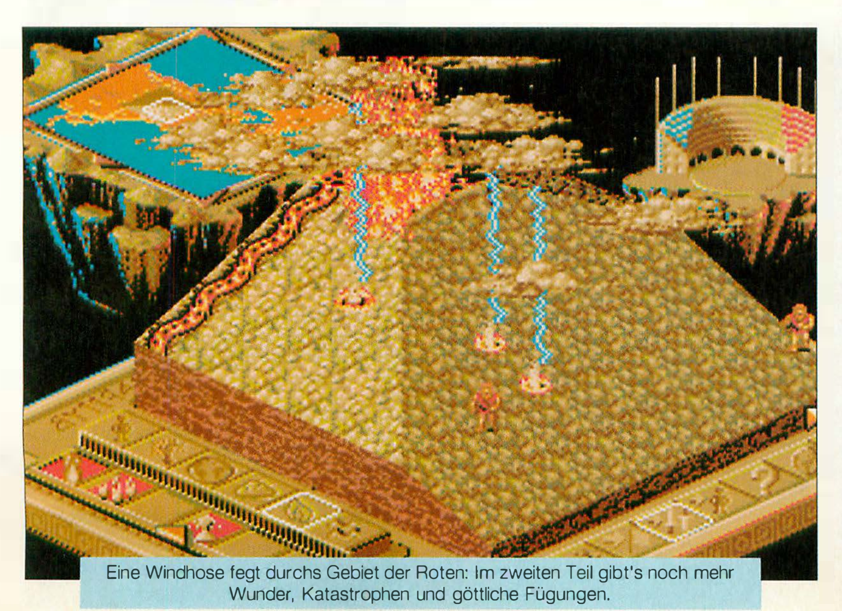


Zurück bleiben nur Ruinen: In "Two Tribes" spielt Archilles, der griechische Held von Troja, einen Brandstifter.

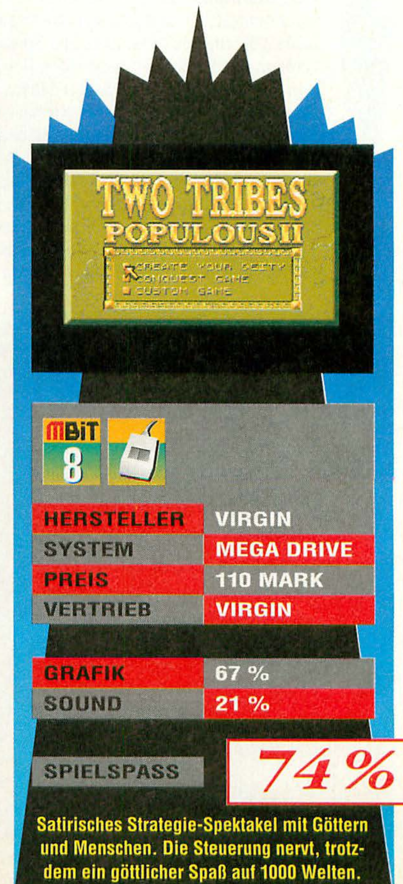


Euren göttlichen Strategen bastelt Ihr Euch vor Spielbeginn selbst zusammen. Wie bei einem Phantombild ergeben mehrere Stücke eines Konterfeis ein komplettes Portrait. Denkt daran, daß Eure Gegner auf den Gesichtsausdruck Eures Gottes reagieren. Zürnt der Himmelsfürst, sind auch die Feinde mächtig sauer und aggressiv!

NORMALSTERBLICH • Ich bin taub! Seitdem ich im Olymp residiere, höre ich keine Spielmusik und kaum Soundeffekte. Erst wenn sich Dutzende von Menschen den Schädel einschlagen, Vulkane durch den Erdboden brechen und Wirbelstürme das Land verwüsten, dringen dezente Geräusche an mein Ohr. Den Weltuntergang habe ich mir akustisch interessanter vorgestellt. Auch grafisch ist das Gewusel recht mickrig und farblos; Euer göttliches Auge muß sich anstrengen, um die witzig-geschmacklosen Details (verbruzelnde, hinwegfliegende und ertrinkende Menschen) zu erkennen. Das Spielprinzip ist Spitze, gegenüber dem Oldie "Populous" aber nur mit wenigen Neuerungen gesegnet. Wer den Erstling nicht kennt, sollte sich "Two Tribes" ansehen. Die 1000 Welten bringen sadistischen Strategen trotz äußerlicher Mängel und störrischer Steuerung einen Heidenspaß.



Eine Windhose fegt durchs Gebiet der Roten: Im zweiten Teil gibt's noch mehr Wunder, Katastrophen und göttliche Fügungen.



HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	VIRGIN
GRAFIK	67 %
SOUND	21 %
SPIELSPASS	74 %

Satirisches Strategie-Spektakel mit Göttern und Menschen. Die Steuerung nervt, trotzdem ein göttlicher Spaß auf 1000 Welten.

Entwickler: Tengen Japan • Original-Design: Ed Logg • Programmierung: Tetsuya Abe (verantwortlich), Masatoshi Kawasaki, Naoki Horii • Sound: Hitoshi Sakimoto, Masaharu Iwata

Gauntlet 4

In den Spielstätten faszinierte "Gauntlet" nicht nur dank dem Vier-Spieler-Modus, sondern machte auch akustisch auf sich aufmerksam. Verschiedene Aktionen der Spieler wurden mit spektakulärer Sprachausgabe begleitet. Programmierer und Designer Ed Logg (aus seiner Tastatur stammt auch der Goldie "Asteroids") ließ es sich nicht nehmen, den jeweiligen Täter auch zu nennen. So führte der Kommentar "Wizard, don't shoot food!" zu kleinen Reibereien im Gauntlet-Erkundungstrupp.

MD

Ein Gauntlet kommt selten allein. Als das Arcade-Original 1984 erschien, standen die Spielhallen Kopf: Erstmals durften sich vier Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld tummeln. Die Action dominierte, doch Zaubertränke, Teleporter und bewegliche Wände brachten Abenteuerluft in die verstaubten Dungeons. Dort wimmelte es nur so von Monstern, die von Generatoren im Sekundentakt ausgespuckt wurden. Als Warrior, Elf oder Wizard machte sich der Spieler auf, den Ausgang zum nächst höheren Labyrinth zu finden.

Dieser **Original-Modus** fehlt in der neuen Mega-Drive-Version ebensowenig wie die Vier-Spieler-Variante, die allerdings den 4-Player-Adapter voraussetzt. Zusätzlich haben die Entwickler drei neue Spielvarianten ausgetüftelt. Im "Battle-Mode" treten vier Personen zu einem ritterlichen Showdown an und fechten untereinander den Sieger aus. Der "Quest-Mode" spricht dagegen die Abenteuer-Fans an. Der oder die Spieler greifen auf Paßwörter zurück, kaufen in Shops ein und laben sich an weiteren Rollenspiel-Features. Schließlich erwartet Euch im "Record-Mode" die ultimative Solisten-Herausforderung: Das Spiel bewertet Eure Leistungen und fällt sein gnadenloses Urteil. Alle vier Varianten haben allerdings eines gemeinsam: Das ursprüngliche Spielkonzept dient als Grundlage und wird im jeweiligen Modus nur dezent der Aufgabenstellung angepaßt.

Die Original-Levels des Spielautomaten findet Ihr auch in der aktuellen Mega-Drive-Version



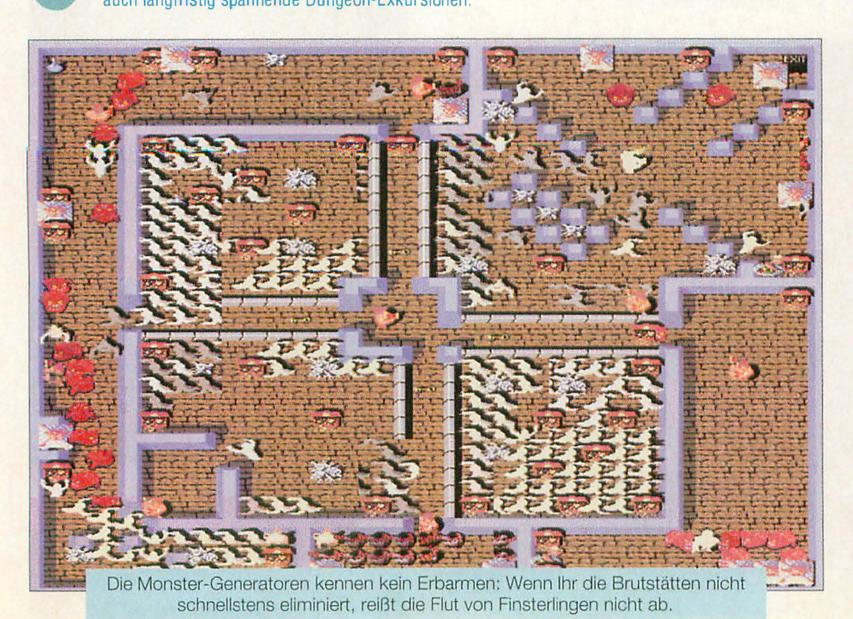
Die Kommentare zum Spielgeschehen werden schriftlich und via Sprachausgabe gereicht

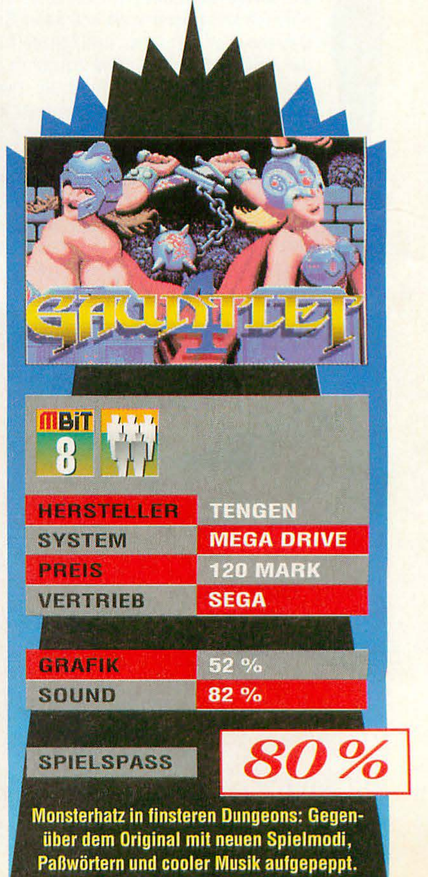


Am Ende einer Spielstufe folgt die Abrechnung: Nur was für Statistiker.


Paßt auf, daß Ihr keinen Drehwurm bekommt: Um den Ausgang zu finden, müßt Ihr nur den Gängen folgen.

VIER GEWINNT • Moderne Versionen von Spieleklassikern sind mir schon mal grundsätzlich sympathisch. Wenn sich der Hersteller auch noch Mühe gibt, zusätzliche Features und Spielvarianten einzubauen, dann verdient das Revival ein besonders dickes Lob. Tengen zauberte nicht nur den Original Vier-Spieler-Modus herbei (ein galaktisches Vergnügen), sondern spendier e drei neue Spielmodi, die auch den Solospieler motivieren. Das Grundkonzept blieb allerdings erhalten: "Gauntlet" ist ein hektischer Action-Rabatz mit maximal vielen Gegnern, mäßig beeindruckender Grafik und (das ist neu) extrem fetziger Musik. Wer sich über unfaire Stellen beschwert, kommt aus dem Reklamieren zwar nicht mehr raus, trotzdem bringt die technisch saubere Mega-Drive-Version mächtig Laune. Gut 90 Levels versprechen auch langfristig spannende Dungeon-Exkursionen.


Die Monster-Generatoren kennen kein Erbarmen: Wenn Ihr die Brutstätten nicht schnellstens eliminiert, reißt die Flut von Finsterlingen nicht ab.



HERSTELLER	TENGEN
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	52 %
SOUND	82 %
SPIELSPASS	80 %

Monsterhatz in finsteren Dungeons: Gegenüber dem Original mit neuen Spielmodi, Paßwörtern und cooler Musik aufgepeppt.

The Ultimate Trip



Der ewige Spieler: Electronic Arts-Gründer und 3DO-Vordenker Trip Hawkins.

Computerspiel-Pionier Trip Hawkins legt seine Karten auf den Tisch: Mit der pünktlichen Veröffentlichung der Super-Konsole 3DO beginnt eine neue Videospiel-Ära. MAN!AC hat sich eines der ersten Geräte unter den Nagel gerissen.

Mit dem 3DO erfüllt sich Trip Hawkins, Electronic-Arts-Gründer und einer der kreativsten Köpfe der Branche, einen Traum. Sein "Interactive Multiplayer" ist der Versuch, einen internationalen Standard für interaktive Anwendungen zu schaffen. Damit kommt er nicht nur dem Endkunden, sondern auch der Software-Industrie entgegen, die sich bisher einer unüberschaubaren Zahl verschiedener Formate gegenübersah. Die Entwicklung eines Spiels oder einer Multimedia-Anwendung barg in den letzten 15 Jahren ein gewaltiges Risiko: Wer für die falsche Maschine entwickelt hat, verlor viel Geld und trudelte nicht selten in den Bankrott.

Momentan wird primär für MS-DOS und Apple Macintosh, Mega Drive und Super Nintendo entwickelt und umgesetzt. Unterstützung finden auch das Philips

3DO-Demo: Die Cartoon-Rennstrecke veranschaulicht die Grafikfähigkeiten.

Digital Video – das VHS der Zukunft? Als Kompressions-Verfahren für Digital Video in der Unterhaltungs-, Kabel- und Satelliten-Branche wurde MPEG von der International Standards Organisation (ISO) offiziell anerkannt.

CD-I und der Commodore Amiga (in Europa), FM-Towns-Rechner und -Konsolen (in Japan), demnächst eventuell der Jaguar, die neue 64-Bit-Konsole des Videospielpioniers Atari. Keine der oben genannten Maschinen ist mit der anderen kompatibel, wer ein erfolgreiches Produkt auch für eine andere Hardware verkaufen möchte, muß weiteres Geld in die Umsetzung investieren. Da sich die verschiedenen Plattformen technisch gravierend unterscheiden, werden andere Entwicklungs-Tools und neues Know-How, andere Fertigungsstätten und Vertriebswege benötigt. Das Systemchaos beschneidet die Umsatzmöglichkeiten der Spiele- und Multimediaindustrie. Selbst ein brillantes Produkt kann nicht alle Spieler erreichen.

Die Idee eines weltweiten Standards entlieh Hawkins der Video-Branche, in der sich vor einem Jahrzehnt VHS durchgesetzt hat. Alle Firmen der Unterhaltungselektronik-Branche bieten VHS-Rekorder an, kein Software- (in diesem Fall Videofilm-) Anbieter muß noch überlegen, für welches System er seinen Videofilm verkauft. Die 3DO-Company möchte der Industrie das VHS für interaktive Anwendungen liefern. Als primärer Datenträger

Computer-Animation

In Verbindung mit der auf Multimedia-Anwendungen zugeschnittenen System-Architektur ermöglichen zwei spezielle Grafik-Chips die Bewegung von 64 Millionen Pixel pro Sekunde. Dem gegenüber stehen 1 Million Pixel, die ein 16-Bit-System in der Sekunde darstellen und animieren kann. Statt Sprites verwendet das 3DO sogenannte Animation-Cells, die (einem Mode-7-Playfield des Super Nintendo nicht unähnlich) jede beliebige Größe, Farbe und Form erhalten können sowie zu zoomen, rotieren, verkleinern und vergrößern sind. Zur Erzeugung eines räumlichen Effekts werden mehrere dieser Animation-Cells hintereinandergelegt. Da ein Großteil der 3DO-Architektur speziell auf die Animation dieser Cells zugeschnitten ist, sind die Bewegungen schneller und flüssiger als die Animation auf anderen Systemen. Mit der entsprechenden Software können die Animation Cells auch gewarpt oder durchscheinend gemacht, sowie Lichtquellen und Schatten gesetzt werden. Auch Anti-Aliasing-Operationen zur Beseitigung des Stufeneffekts bei Bitmap-Grafiken und die Verkleidung geometrischer Objekte mit einer Bitmap-Textur sind ohne großen Programmieraufwand möglich. Mit der entsprechenden Textur werden aus Würfeln Ziegelhäuser, aus einfarbigen Kugeln realistisch gemusterte Golfbälle.

Gegenwart und Zukunft:

Fähigkeiten und Einsatzgebiete des 3DO





Die beigelegte Demo-CD führt Euch durch einen virtuellen Raum: Hinter jeder Tafel steckt ein anderes Anwendungsgebiet.

Das Joypad

Optisch ist das 3DO-Pad eine Mischung aus den Eingabeeinheiten von Mega Drive und Super Nintendo: Links liegt das Steuerkreuz, rechts drei Feuerknöpfe. Dazwischen finden sich Schalter für Stop und Pause/Start, ähnlich den Start- und Select-Knöpfen der japanischen Videospiel-Pads. Wie beim Super-Nintendo-Pad liegen die beiden Zeigefinger auf seitlichen Tastern an der Rückseite des Pads. Dazwischen ist als 9-Pin-Buchse der zweite Joypad-Port plaziert. Theoretisch können also mehrere Pads miteinander verkettet werden, wobei ein Chip die Taktzyklen der Bewegungsabfrage vorgibt. Praktisch: Auch Kopfhörereingang und Lautstärkeregler sind in das Pad integriert.

Audio

Der 3DO-Multiplayer ist mit allen handelsüblichen Audio-CDs kompatibel. Multimedia-Anwendungen können so mit Sprachausgabe und Soundtrack von CD unterlegt werden. Daneben sorgt ein DSP-Chip für digitale Soundeffekte.

Eine Hardware-Erweiterung zur Verbesserung der Audio-Fähigkeiten schließt die 3DO-Company deshalb nicht aus.

Bereits jetzt nutzt der Multiplayer eine auf "3D Audio Imaging" getaufte Technik, die via Kopfhörer Raumklang, also eine Verschiebung des Stereo-Tons nicht nur von rechts nach links, sondern auch in die Tiefe ermöglicht.

Video

Ausgereifte Video-Fähigkeiten sind Pflicht für jede Multimedia-Maschine. Dank des Double-Speed-CD-Laufwerkes und der Cinepak-Kompressions-Software bietet das 3DO bildschirmfüllendes digitales Video mit 30 Einzelbildern pro Sekunde.

Als Hardware-Erweiterung erscheint im nächsten Jahr ein Modul, das Video-Sequenzen nach dem Industrie-Standard MPEG 1 komprimiert und codiert. Damit ist das 3DO auch mit "Digital Video"-CDs, kompatibel. 74 Minuten Full-Motion-Video können dank des CL450 MPEG-Decoders auf einer CD abgelegt und in hoher Qualität abgespielt werden



Cinepak-Zeichentrick



3DO-Demo: Das interaktive Kaleidoscope reagiert auf Eure Joypad-Eingaben.

bietet sich die CD an, die zu einem geringen Preis 650 MByte Speicherplatz bietet und seit Einführung der ersten CD-ROM-Laufwerke für Softwarehersteller eine Alternative zu teuren ROM-Modulen und Speicherplatz-armen Disketten darstellt. Das 3DO ist nach dem CD-I die zweite Maschine, die auf die beiden traditionellen Speichermedien verzichtet.

Take the Risk

Das 3DO ist eine momentan einzigartige Kombination aus Rechenpower (dank des 32-Bit-**Risc**-Prozessors) und dringend geforderten **Live-Video**-Fähigkeiten, die es für einen breiten Kreis von Entwicklern und Anwendern interssant macht. In der Grundaustattung (Preis: 700 US-Dollar, etwa 1200 Mark) ist der ausgelieferte Multiplayer des Herstellers Panasonic bereits mit allen handelsüblichen Audio-, als auch mit Photo-CDs kompatibel. Mit den weiteren Fähigkeiten der Hardware ist der Grundstein für einen Intertainment-Standard zwar gelegt, bis auf das beigelegte 3-D-Rennspiel "Crash'n'Burn" existierte am Erstverkaufstag aber noch keinerlei Software. Nebenstehend seht Ihr, was das 3DO in der Grundausstattung kann und welche Fähigkeiten hinzukommen sollen.

3DO over Germany:

Bevor im Früjahr 94 das 3DO offiziell nach Europa kommt, importieren Fachhändler (wie z.B. Galaxy in München) bereits die US-Variante. Da das 3DO nur Cinch-Video und S-VHS-Ausgänge, aber keinen RGB-Ausgang besitzt, benötigt Ihr einen NTSC-kompatiblen Fernseher. Eine bereits umgerüstete Konsole mit RGB-Stecker dürfte bei Importspezialisten für etwa 1500 Mark zu haben sein.

RISC (reduced instruction set computer): ein Prozessor, der sich von den üblichen CISC (complex instruction set computers)-Prozessoren durch einen vereinfachten Befehlsatz unterscheidet, aus dem sich alle komplexen Operationen zusammen setzen lassen. Bei vielen Operationen hat eine Sequenz einfacherer Instruktionen die gleiche Wirkung wie eine komplexe Sequenz, benötigt aber eine geringere Ausführungszeit. So gut wie alle Befehle eines RISC-Prozessors können in einem Taktzyklus abgearbeitet werden.

Telekommunikation

Mittels eines geplanten, separat erhältlichen Modems soll der 3DO-Besitzer über das Telefonetz kommnunizeren und auf Datenbänke zugreifen können. Außerdem unterzeichnete der 3DO-Investor AT & T ein Lizenz-Abkommen mit der 3DO-Company. AT & T wird nicht Software-, sondern Hardware herstellen. Geplant ist eine Netzwerk-Variante der Grundkonsole, die dem Anwender Zugriff auf Unterhaltungs- und Lernprogramme über die Telefonleitung ermöglicht.

Spielautomaten

Da selbst Amiga-Technologie durch die Virtuality-Automaten zu Arcade-Ehren kam, sagt auch die 3DO-Company ihrer Hardware eine Zukunft in der Spielhalle voraus.
Ob Lizenznehmer aus dieser Branche für die kostengünstige Technologie gewonnen werden können oder gar in Namcos "Ridge Racer" 3DO-verwandte Technik zu finden ist, konnten wir zum Redaktionsschluß nicht mehr eruieren. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

3DO mobil

Ein tragbares 3DO mit eingebauten Display könnte eine der ersten Varianten der brandeneuen Hardware sein.

Audio-CD-Spieler

Das 3DO spielt alle handelsüblichen Musik-CDs ab. Ein spezielles Menü erleichtert die Bedienung.

Photo-CD

Für profesionelle und semiprofessionelle Anwendungen ist der 3DO-Multiplayer mit der Kodak-Photo-CD kompatibel.

Personal Computing

Eine spezielle Hardware-Erweiterung soll die Verbindung zur Welt der Personal Computer herstellen. Die geplante Steckkarte ermöglicht es PC-Besitzern, speziell für den 3DO-Standard entwickelte Multimedia-Anwendungen abzuspielen.

Videoschnitt und -bearbeitung

Geplant ist Zubehör zur Verbindung von Video-Kamera und -Rekorder (das 3DO wird zum Schneide-Werkzeug) mit der 3DO-Grundkonsole, sowie eine MIDI-Schnittstelle für Keyboards und Synthesizer.

Geplant ist auch ein 3DO-System für den semiprofessionellen Einsatz in der Film- und Videoproduktion sowie als privates Videoschnittpult und Berabeitungswerkzeug.

Kabel-TV

Der Medien-Gigant Time Warner ist ein weiterer Investor der 3DO-Company. Als einer der größten Kabel-TV-Betreiber der USA denkt TIme Warner über die Einbindung von 3DO-Anwendungen in sein Kabel-Netzwerk nach. Eine spezielle 3DO-Grundkonsole könnte hierbei als Kabel-Tuner für den Empfang von digtitalen Spielfilmen, interaktiven Katalogen und Game Shows dienen.

Crash 'n Burn

Für das Rennspiel "Crash'n Burn" zeichnet mit Spieleveteran Mark Cerny verantwortlich. Cerny war Anfang der 80er-Jahre Designer beim damaligen Marktführer Atari. Sein bekanntestes Spiel ist der surrealistische Geschicklichkeitstest "Marble Madness". Davor leitete Cerny für Sega USA die Entwicklung von "Dick Tracy", "Kid Chameleon" und "Sonic 2".

Im Jahr 2099 ist die Hölle los: Nachdem ein nuklearer Ausrutscher die Zivilisation in einen rauchenden Schutthaufen verwandelt hat, sind die traditionellen Formen der Freizeitgestaltung endgültig out. An Sport finden die Menschen jedoch noch immer Spaß - vorausgesetzt, es wird ordentlich was geboten. Endzeitheld Mad Max stand Pate für eine landesweite Rally-Meisterschaft der brutalen Sorte: Als Crash´n´Burn-Pilot tretet Ihr gegen eine Handvoll gefürchteter Outlaws in hochgerüsteten Kampf-Rennvehikeln an.

Zwischen Euch und dem Crash´n´Burn-Pokal liegen 30 tödliche Strecken. Rennsport-Neulinge, die angesichts der kaltblütigen Konkurrenten ihren Führerschein freiwillig abgeben wollen, sollten zuerst Einzel-Rennen fahren und auf illustren Kursen wie Wasteland, Firestorm oder Shockwave trainieren.

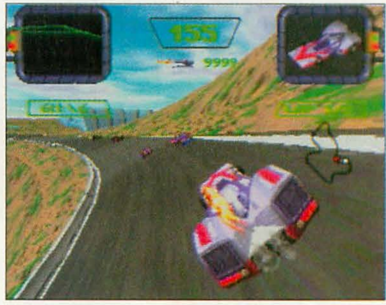
Vor dem Rennen stellen sich Euch die beteiligten Freaks in kleinen Video-Einspielungen vor, während deren Wägen als dreidimensionale Ray-Tracing-Modelle in einem benachbarten Bildschirmfenster um die eigene Achse rotieren. Fahrer und Untersatz unterscheiden sich in ihrer Geschwindig- oder Widerstandsfähigkeit, in Beschleunigungsvermögen und Kurvenverhalten. Außerdem sind in jedem Flitzer verschiedene Waffensysteme installiert – wer sich nach einem Rennen noch auf den eigenen Beinen halten kann, rüstet im Waffenshop nach.

Habt Ihr Euch für eine Spielfigur entschieden, gibt diese durch eine lautstarke Drohung ihrer Motivation Ausdruck ("Let's give 'em a War!") und schon befindet Ihr Euch am Start. Je nach

Bleibt cool, wenn der Tacho auf 300 zurast: Detaillierte Bitmap-Texturen erzeugen ein enormes Geschwindgkeitsgefühl.

An der Box wird Euer Fahrzeug automatisch repariert und mit neuen Munitionsvorräten bestückt.







Der Asphalt glüht: Zumindest in Ausnahmefällen erinnern die Kurse an konventionelle Rennstrecken



Die dreißig Strecken des Spiels sind mit allen Schikanen ausgestattet: Ihr flitzt über schmale Brückenbauten und durch düstere Tunnels.



Frontale 3-D-Action: Mit der Feuertaste schaltet Ihr auf die Cockpit-Perspektive um.



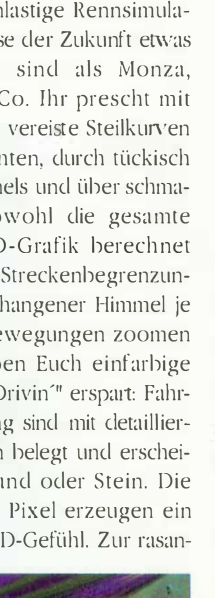
Mit 300 Sachen durch den Canyon: Rechts vor Euch lauert eine Mine, das Geschenk eines Konkurrenten.



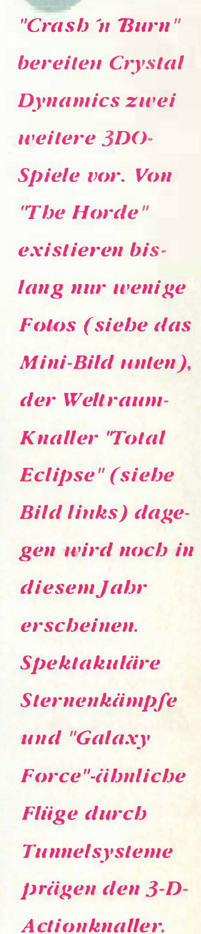
Fahrt Ihr in der Cockpit-Perspektive, besitzt jede Eurer Waffe eine eigene Zielvorrichtung.

Minen und Fire´n´Forget-Raketen wandern durch einen Ausrüstungsbildschirm, der zentral unter der Windschutzscheibe plaziert ist. Wenn Ihr ins Kreuzfeuer genommen werdet, jede Mine rücksichtlos überfahrt und regelmäßig Raketen einfangt, beginnen Eure Anzeigen zu blinken oder wirre Signale zu senden. Zeit für einen Boxenstop: Je ramponierter Eure Kiste, desto länger dauert der Stop. Dafür füllen die mechanischen Helfer auch gleich Eure Munitionsvorräte und Waffenkammern auf.

Trotz der martialischen Rahmenhandlung ist Crash´n´Burn kein reines Ballerspiel, sondern eine actionlastige Rennsimulation. Wobei die Kurse der Zukunft etwas krasser aufgebaut sind als Monza, Hockenheim und Co. Ihr prescht mit Eurem Flitzer durch vereiste Steilkurven und sandige Schluchten, durch tückisch geschwungene Tunnels und über schmale Hochpässe. Obwohl die gesamte Umgebung als 3-D-Grafik berechnet wird, Hintergrund, Streckenbegrenzungen und wolkenverhangener Himmel je nach Euren Lenkbewegungen zoomen und rotieren, bleiben Euch einfarbige Flächen à la "Hard Drivin´" erspart: Fahrbahn und Umgebung sind mit detaillierten Bitmap-Texturen belegt und erscheinen als Asphalt, Sand oder Stein. Die vorbeirauschenden Pixel erzeugen ein atemberaubendes 3-D-Gefühl. Zur rasan-

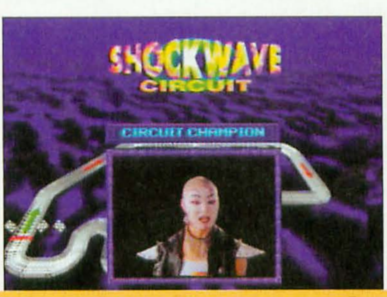


Das 3-D-Weltraumgemetzel "Total Eclipse" ist das nächste Spiel der 32-Bit-Spezialisten von Crystal Dynamics.



Nach "Crash ´n Burn" bereiten Crystal Dynamics zwei weitere 3DO-Spiele vor. Von "The Horde" existieren bislang nur wenige Fotos (siehe das Mini-Bild unten), der Weltraum-Knaller "Total Eclipse" (siehe Bild links) dagegen wird noch in diesem Jahr erscheinen. Spektakuläre Sternenkämpfe und "Galaxy Force"-ähnliche Flüge durch Tunnelsysteme prägen den 3-D-Actionknaller.







Die Optionsmenüs von "Crash'n Burn": Links stellen sich Euch die Fahrer als Live-Video-Einspielungen und ihren Wagen als Ray-Tracing-3-D-Modell vor. In der Mitte seht Ihr die Strecke und den bisherigen Rekordhalter. Rechts das Startmenü mit Rally- und Tournament-Modus.

Laune dürft Ihr zwischen der "Road Blaster"-Perspektive (knapp hinter dem eigenen Wagen) oder dem Windschutzscheiben-Modus umschalten. In beiden Fällen helfen Euch moderne Instrumente und Armaturen: Ein Radar ersetzt den Rückspiegel und zeigt heranflitzende Kontrahenten oder Geschoße. Auf einem zweiten Bildschirm blinken die Beschädigungen an einem 3-D-Modell Eures Fahrzeuges auf. Drückt Ihr einen der seitlichen Taster des Joypads, wird zwischen Euren Waffensystemen umgeschaltet. Maschinengewehr und Laserkanone,

Grundaustattung

Seit Anfang Oktober erhält der amerikanische Kunde für 700 Dollar den Real 3DO Interactive Multiplayer des japanischen Hersteller Panasonic mit folgendem Zubehör:

- Netzteil
- AV-Cinch-Kabel und RF-Antennen-Kabel
- ein Joypad
- Spiel-CD "Crash´n´Burn"
- Demo-CD mit Einführung in das System, Ausschnitten aus kommenden Spielen, digitalen Zeichentrick-Filmen (u.a. "Batman – The Animated Series") und einer Handvoll interaktiver Grafik-Spielereien.

ten Atmosphäre trägt auch die Sichtweite bei: Brücken und Steilkurven seht Ihr schon lange bevor Ihr ankommt. Auch mit Steilhängen und haarsträubenden Talfahrten hat das 3DO keine Probleme. Solch grafischen Realismus kann Euch weder Nintendos FX-Chip noch das Mega CD bieten; selbst hochgetunte PCs kapitulieren vor den komplexen 3-D-Berechnungen. Die Steuerung ist gut, das Spielgefühl fantastisch. Was nervt, ist das jämmerliche Quengeln Eures Motors und die dudelige Musikbegleitung.



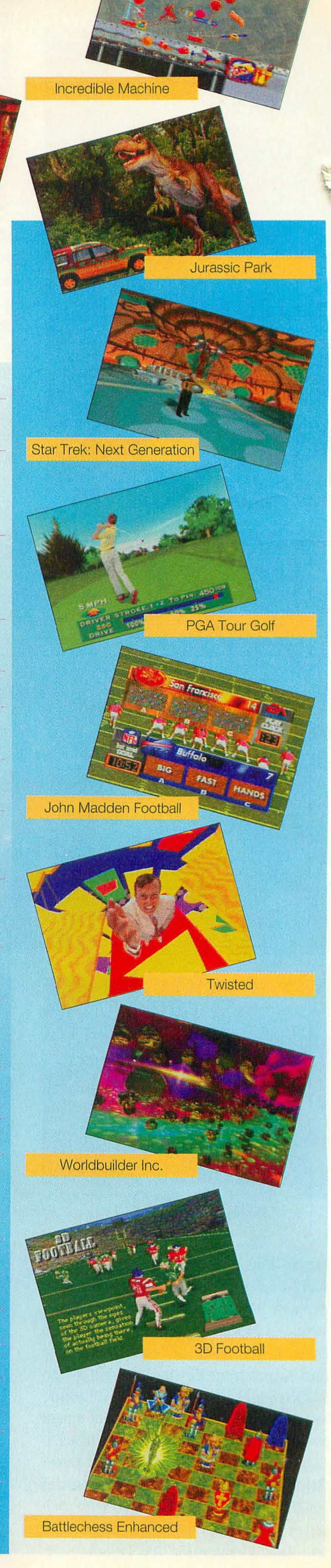
The Horde

Weiterhin sind angekündigt: Die interaktiven Spielfilme "3D Adventures" von Parkplace, "Jurassic Park" von MCA, das Strategieepos "Syndicate" von Bullfrog, der Action-Flugsimulator "Air Warrior" von Gametek, das Rennspiel "Mega Race" von Software Toolworks, die Wild-West-Bonanza "Who shot Jhonny Rock" von American Laser Games und das Action-Spektakel "Demolition Man" von Virgin (nach dem gleichnamigen Kinofilm mit Sylvester Stallone).

Spiele für das 3DO

Die folgende Liste enthält alle für Oktober 1993 bis März 1994 angekündigten Spiele für das 3DO. Im gleichen Zeitraum werden von amerikanischen CD-Herstellern wie Software Toolworks, Sanctury Woods, IntelliPlay und Humongous Lernprogramme und Multimediaanwendungen veröffentlicht, die wir aus Platzgründen nicht in die Liste aufnehmen konnten.

Hersteller	Titel	Beschreibung
American Laser Games	Mad Dog McCree	Der Laserdisk-Spielautomat mit der bleihaltigen Handlung wird nach der angekündigten Mega-CD-Version auch für das 3DO veröffentlicht.
Dynamix	Stellar Fire	Eine grafisch und akustisch aufgeppte Variante des PC-Ballerspiels "Stellar 7". Das 3-D-Spiel versetzt den Spieler durch 30 Bilder/sec-Video-Sequenzen und Sprachausgabe in die Zeit der Draxon-Kriege – Ihr steuert den letzten Panzer der Menschheit.
	Aces over Europe	Für eine der besten historischen Flugsimulationen nützt Dynamix seine erfolgreiche 3space-3-D-Technologie und die Multimedia-Fähigkeiten des 3DO: 36 Flugzeugtypen sind als CAD-Modelle entworfen, mit einer Bitmap-Textur belegt und realistisch beleuchtet.
	The Even More Incredible Machine	Der Tüftelspaß um wahnwitzige Mechanismen und Kettenreaktionen ist eine weitere Computerspiel-Umsetzung der Sierra-Tochter.
Electronic Arts	PGA Tour Golf	Umsetzung des EA Sports-Titels: Digitalisierte Golf-Profis fordern Euch auf authentischen Kursen zum Duell.
	John Madden Football	Alle Spieler sind digitialisiert, das Spiefeld in 3-D-Grafik errechnet. Football-Halbgott Madden kommentiert die Spiele der Original-Teams der amerikanischen NFL.
	Twisted	Game-Show-Satire: Erlöst Eure digitalisierte Spielfigur vom Schicksal als ewiger Kandidat und knackt typische TV-Puzzles und Reaktionstests.
	Worldbuilder Inc.	Science-fiction-Oper um eine Megafirma, die sich auf die Erschaffung ganzer Planeten spezialisiert hat. Mit Action-, Simulations- und Strategiespielelementen. Die aufwendige Grafik entstand mal wieder auf Silicon Graphics-Workstations.
	Road Rash	Grafisch kein Vergleich zur Mega-Drive-Version: Brettert über fotorealistisch gezeichnete Landstraßen, überlebt die Rushour in einer Großstadt und prügelt Motorrad-Rowdys im Canyon aus dem Sattel.
	Shock Wave	3-D-Weltraum-Action im Jahr 2019: Befolgt die Video-Anweisungen Eurer Vorgesetzten und startet von der Orbital-Station in ein Lasergefecht ohne Verschnaufspause.
Interplay	Out of this World	Das französische Polygon-Adventure präsentiert sich auf dem 3DO beeindruckender als je zuvor. Wilde Kameraschwenks und Close-Ups, Zooms und Rotationen begleiten Euch durch eine feindlich gesonnene Fantasy-Welt.
	Battle Chess	Auch das klassische Metzel-Schach (in Deutschland indiziert) wird in einer überarbeiteten Version für das 3DO wiederveröffentlicht.
Origin	Super Wing Commander	Science-fiction-Simulation: Für das 3DO entsteht die aufwendigste Variante des actionreichen 3-D-Spektakels
Park Place	3D Football	Der endgültige Name für die Football-Simulation der Sport-Profis Park Place (NHL IceHockey, John Madden Football) steht noch nicht fest. Der Spieler blickt durch das Auge einer freischwebenden und in allen Richtungen beweglichen Kamera auf Spielfeld und Stadium in 32.000 Farben.
Psygnosis	Advanced Battle System	Ballerspiel
	Lemmings	Grafisch komplett überarbeitete 3DO-Variante des gleichnamigen Kultspiels.
	Microcosm	Das Vorzeige-CD-Produkt des Liverpooler Softwarehauses schickt Euch in einer Sonde durch den menschlichen Körper
Readysoft	Dragon's Lair	Die erste 1:1-Version des klassischen Laserdisk-Automaten des Zeichentrick-Künstlers Don Bluth
Spectrum Holobyte	Star Trek: The Next Generation	Beam me up, Scotty: Der Hersteller verspricht Spielhallen-mäßige Interaktivität in grafisch und akustisch aufwendiger Präsentation.
Crystal Dynamics	Total Eclipse	Der Traum einer Generation wird wahr: Im Sternen-Jäger durchs Weltall, über die 3-D-Landschaft fremder Planeten und durchs Innere waffenstarrender Raumstationen.
Trilobyte	The 11th Hour	Auch die Fortsetzung zum CD-ROM-Grusical "The 7th Guest" verwendet aufwendig berechnete High-End-Computergrafik und düsteren CD-Soundtrack zur Erzeugung einer dichten Spukschloß-Atmosphäre


Mad Dog McCree
Incredible Machine
Jurassic Park
Star Trek: Next Generation
PGA Tour Golf
John Madden Football
Twisted
Worldbuilder Inc.
3D Football
Battlechess Enhanced

Entwickler: Millenium/Vectordean

James Pond 3

MD

Der fischige Superagent James Pond ist zurück: Im offiziellen dritten Teil tritt er erneut gegen seinen ewigen Widersacher Dr. Maybe an. Nach seiner Niederlage am Nordpol (in "James Pond 2 – Codename Robocod") hat der verrückte Wissenschaftler ein neues Objekt seiner Begierde gefunden: Den Mond, der laut seinen Nachforschungen zu 100% aus Käse besteht! Mit starrem Blick auf ein weltweites Käsemonopol nimmt er den Erdtrabanten in Besitz. Als genialer Denker hat er natürlich keine Lust, die Arbeit selbst zu tun, und heuert per Zeitungsanzeige Hunderte von hungrigen Mäusen an. Geht's um Käse, lassen sich die Nager nicht lang bitten und gehen Dr.Maybe in Scharen in die Falle. Ihrer Sinne beraubt, schuften sie von nun an für Maybe beim Abbau des Mond-Käses. Um den armen Nagern zu helfen und den Finsterling in die Schranken zu verweisen, wird James Pond ausgewählt. Nur mit seinem messerscharfen Verstand bewaffnet, landet der Spionage-Fisch auf dem Mond.

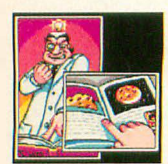
Bewaffnete Rattenwachen dienen Dr. Maybe als Hand-'anger in den Käseminen.



Das Pond-Paßwort ist in einem komplizierten Geheim-Code chiffriert .

In dem "James Pond 3"-Intro könnt Ihr die Vorgeschichte verfolgen:

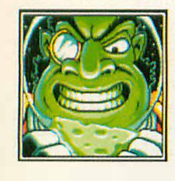






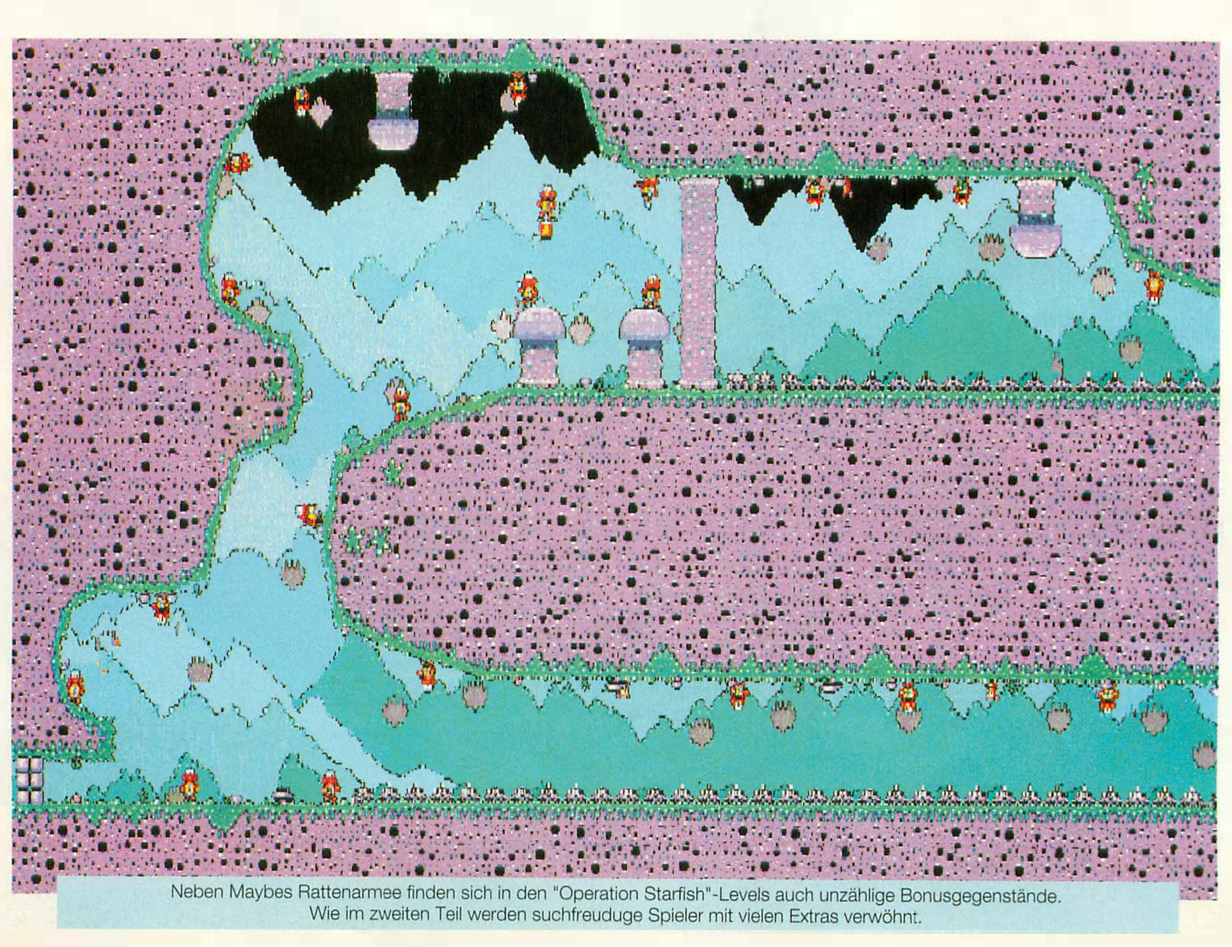






Ihr steuert James durch mehrere Dutzend Levels, die Ihr auf einer Übersichtskarte auswählt. Oft verzweigen sich die Wege auf dieser Oberwelt, und Ihr müßt entscheiden, welche Gegend Pond zuerst befreit. In scrollenden Jump´n´Run-Levels durchquert Ihr Canyons und Ebenen, die nur aus Käse bestehen, kämpft Euch durch Seen von Bananenmilch und versucht, die gedankensteuernden Sendeanlagen von Dr. Maybe sowie alle Käsebergwerke zu zerstören. Leider benötigt Ihr Schlüssel, um die Minen zu betreten – viel Spaß beim Suchen. Außerdem sind in einigen Spielstufen komplexe Schaltersyteme zu aktivieren, damit sich versperrte Tunnel öffnen. Brenzlich wird's für Pond, wenn er plötzlich einem bildschirmfüllenden Endgegner gegenübersteht, der Fisch nur als Stargast seiner Speisekarte akzeptiert.

Leider hat Pond keine Schußwaffen im Handgepäck und greift auf die alte "Sprung-auf-den-Kopf"-Taktik zurück, um sich seiner Gegner zu erwehren. In der Sommerpause hat er sich zudem im Faustkampf geübt – Pond kann jetzt boxen, bleibt durch seine kurzen Flossen aber ein eher harmloser Gegner. Hat er einen Bösewicht erledigt, greift James nach dessen Feuerwaffe, die mit Äpfeln, Orangen oder zielsuchenden



Neben Maybes Rattenarmee finden sich in den "Operation Starfish"-Levels auch unzählige Bonusgegenstände. Wie im zweiten Teil werden suchfreudige Spieler mit vielen Extras verwöhnt.

Operation Starfish

Der fischige Geheimagent ist bereits zum dritten Mal in tödlicher Mission unterwegs. Sein erstes Abenteuer erlebte er in "James Pond" (Mega Drive, 1991), danach folgte "Codename Robocod", das für Mega Drive ('92), Super NES ("Super James Pond", 1993) und CD 32 erhältlich ist. Nach einem sportlichen Ausflug zu den "Aquatic Games" (Mega Drive, im Winter auch Super Nintendo) kehrt Millenniums Superheld mit "Operation Starfish" wieder ins Agentengeschäft zurück.

Sahnetörtchen geladen werden. Weitere nützliche Extras im Kampf gegen Maybes Rattenarmee sind Gewichte, Früchte und Käsestücke, die ebenso wie herumliegende Felsbrocken geworfen werden können. Für die Gesundheit des Fischs sorgen Sterne und Herzen, außerdem stehen weitere Hilfsmittel für den täglichen Geheimauftrag zur Verfügung: Regenschirme dienen als Bremse im freien Fall, Sprungfedern katapultieren Pond über die tiefsten Abgründe. Bonuspunkte kassiert Ihr für Tassen, Münzen und goldene Mondsicheln, die Ihr auf Schritt und Tritt einsammelt.
Findet Pond eine Riesenerdbeere oder eine große Torte, kann er sich damit verkleiden. Der Tarnanzug hilft beim Durchqueren von Seen, schützt aber nur begrenzt gegen Feindeinwirkung. Neben dieser Inspector-Clouseau-Taktik kann James noch an der Decke laufen.
Um den Spielstand zu speichern, müßt Ihr vergessene Radiosender aufspüren, um Kontakt mit Eurer Einsatzleitung aufzunehmen. Dann erhaltet Ihr ein Paßwort für den Wiedereinstieg.


Auf einer Karte könnt Ihr James Ponds Einsatzorte überblicken und den nächsten Level anwählen.


Kleines Früchtchen: Im Notfall ist der Superagent in Verkleidung unterwegs: Als Erdbeere...


...oder als saftige Sahnetorte. In dieser Form ist Pond vor tückischen Umweltfallen sicher.

GOLDFISCH • Mit der dritten Folge rückt James Pond der Jump'n'Run-Elite langsam auf die Pelle: Diesmal spurtet der Fisch bereits so schnell wie Sonic und sammelt so viele versteckte Extras wie Mario. Die Levels sind groß und zahlreich, werden durch gelegentliche Gags (Pond als wandelnde Erdbeere) aber verkürzt. Daß es trotzdem nicht ganz für den Sprung in die Oberklasse langt, liegt am abgedroschenen Spielablauf: Jump'n'Run mit Extras, verschwindenden Plattformen und putzigen Feinden – alles schon mal dagewesen. Dafür ist "James Pond 3" sehr gut spielbar, es gibt viel zu tun und zu finden. Das Spiel ist unterhaltsam, umfangreich und wird durch Intro, Sprachsamples und 3-D-Spielereien gut präsentiert – wer Jump'n'Runs mag, wird bestens versorgt. Einzig das ultrakomplizierte Paßwortsystem stört den positiven Gesamteindruck.

Der Mond hat neben Dr. Maybe noch weitere Gefahren zu bieten: Der bizarre Riesenfrosch ist einer der Endgegner.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	69 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	75 %

Große Levels, kleine Gags und viele Extras: Der coole Superfisch in seinem besten Abenteuer.

Design: The Oliver Twins • Programmierung: Derek Leigh Gilchrist mit Ash Hogg • Grafik: Leigh Christian mit Joby Wood

Fantastic Dizzy



Nach mehreren Abenteuern auf PC, Commodore Amiga und NES bringt das englische Software-Haus **Codemasters** ihren Helden Dizzy nun auf das Mega Drive.
Ihr steuert Dizzy, ein seltsames Ei-Wesen mit Armen und Beinen, das mit roten Boxhandschuhen und Wanderstiefeln bekleidet ist. Während er zu Hause faulenzt und sich von seinen letzten Heldentaten erholt, passiert schreckliches: Sein Heimatland wird vom bösen Zaks verzaubert. Die Tiere leben nicht mehr friedlich miteinander, sondern fallen über jeden Passanten her, der ahnungslos daherschlendert. Kann es noch schlimmer kommen? Ja, es kann – der Magier entführt zu allem Überfluß Dizzys Freundin Daisy auf sein Schloß, das irgendwo über den Wolken liegt. Weil die Zeit reif für ein paar neue Heldentaten ist, startet Dizzy mit Eurer Hilfe die Rettungsaktion.
Dizzy sprintet und springt, außerdem hat er einen praktischen Rucksack, in dem Ihr drei Gegenstände mitnehmen könnt. So muß Dizzy Schlüssel sammeln, um Türen zu öffen oder Aufzüge zu aktivieren. Ein Stück Fleisch lenkt hungrige Tiere ab und mit einem Geldbeutel werden Wachen bestochen.
Daneben sammelt Ihr Sterne ein, von denen 250 im ganzen Land verstreut sind. Erst wenn Dizzy alle beisammen hat, kann er das Wolkenschloß betreten. Weitere nützliche Helfer sind verschiedene Obstsorten, die Dizzy heilen oder sein Punktekonto aufbessern. Findet Ihr ein Kartenstück, muß Dizzy in einem Bonusspiel kleine Puzzles ordnen, ehe die Sanduhr das letzte Körnchen vernascht hat. Lohn der Mühen: ein Extraleben.
Auf der langen Reise, die Euch zu einem Trollschloß, einem versunkenen Wrack oder in Kristallminen führt, begegnen Euch Dizzys Freunde und Verwandte, die viele kleine Tips zum Weiterkommen parat haben.

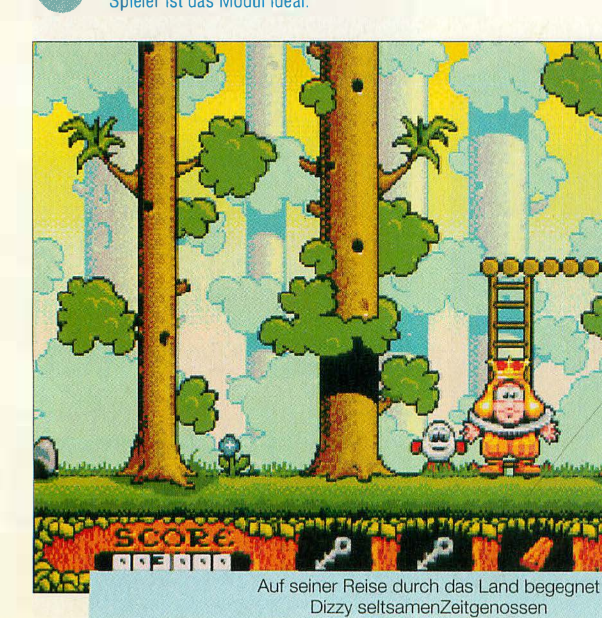
In einer ausgedehnten Welt sucht Dizzy nach seiner entführten Freundin Daisy



Setzt Ihr das Bild vor Ablauf der Uhr wieder zusammen, gibt´s ein Extraleben.

Die Codemasters wurden von den Brüdern Richard und David Darling 1986 gegründet – beide waren damals noch Teenager. Mit erfolgreichen Kleinproduktionen für verschiedene Heimcomputersysteme und später auch Konsolen, brachten es die beiden auf mittlerweile 50 Angestellte und 80 freie Mitarbeiter. Neben Spielen wie "Micro Machines" und verschiedenen "Dizzy"-Abenteuern wird in den Codemasters-Labors auch Hardware wie z.B. das "Game Genie" entwickelt.

SIMPEL, ABER GUT • Wie fast alle Codemasters-Produktionen ist das Dizzy-Abenteuer nicht besonders aufwendig. Weder bei Grafik, Sound oder Ideenreichtum erzielt das Modul Bestnoten. Dafür spielt sich "Fantastic Dizzy" sehr gut und fesselt auch längerfristig an den Bidschirm. Es gibt viele Rätsel, außerdem ist das Spielfeld ziemlich ausladend – der Packung liegt eine schöne Landkarte bei. Hier macht sich allerdings ein großer Nachteil bemerkbar: Es gibt keine Paßwörter für die langwierige Reise. Trotzdem bringt´s anfangs Spaß, mit dem Ei die Gegend zu erkunden und die Mini-Rätsel zu lösen. Auf Dauer ist das Spielchen aber zu simpel und eindimensional. Wer keine Ballerorgien und hektische Action-Jump´n´Runs mag, wird sich bei "Fantastic Dizzy" gut unterhalten. Vor allem für die jüngeren Spieler ist das Modul ideal.



Auf seiner Reise durch das Land begegnet Dizzy seltsamenZeitgenossen



Produzenten & Design: Henrik Markarian, Andrew Iverson, David R. Sullivan • Programmierung: Allen Anderson, Michael E. Duffy, Donald W. Laabs • Grafik: Peter & Caitlin Mitchell-Dayton • Sound: Sam Powell

Wing Commander Secret Missions

SN Nachdem Ihr die Kilrathis im ersten Teil der **"Wing Commander"**-Serie aus dem Vega-Sektor vertrieben habt, suchen die ungemütlichen Katzenwesen das Planetensystem Godard im Deneb-Sektor heim. Mit einer neuen Geheimwaffe wollen die Kilrathis die menschliche Kolonie vernichten. Euer Basisschiff, die Tiger Claw, bekommt den Befehl, Godard II vor dem Untergang zu bewahren. Wie im ersten Teil düst Ihr mit einem von vier wendigen Raumjägern durchs All und müßt verschiedene Missionen erledigen: Ihr klärt die Stellungen der Kilrathi-Basisschiffe auf, greift Convoys an oder macht Euch an eine Staffel Salthi-Jäger heran. Verschiedene Waffensysteme sowie Eure Flugbegleiter erleichtern das Vorhaben.



Hier geht's rund: Bei "Secret Missions" werdet Ihr alle paar Lichtjahre in einen Kampf verwickelt.

MBiT 8

HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	MINDSCAPE
GRAFIK	66 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	69 %

Technisch unverändertes "Wing Commander"-Update mit neuen Missionen, besserer Musik und anderen Optiken.

UPDATE • Im Gegensatz zum Computer-Vorbild, wo die "Secret Missions" als Zusatzdisketten verkauft wurden, müßt Ihr für das entsprechende Modul den Vollpreis hinlegen. Technisch und spielerisch hat sich im Vergleich zu "Wing Commander" nicht verändert; die Geschwindigkeit ist identisch, dafür gibt's jetzt neue Missionen und einen atmosphärischen Vorspann. Wer den ersten Teil schon hat, sollte sich die Anschaffung gut überlegen. Neueinsteiger sind mit "Secret Missions" besser bedient.

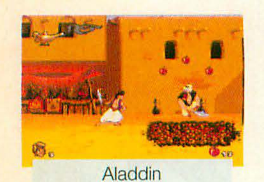
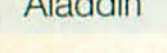
Für MS-DOS-PCs ist auch der zweite Teil von "Secret Missions" erhältlich. Hier steuert Ihr ein gekapertes Kilrathi-Raumschiff und versucht, die Pläne der Katzenwesen zu vereiteln – diesmal wollen sie die Rasse der Firekkans unterwerfen.

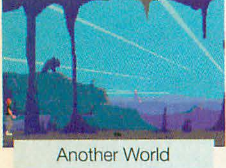


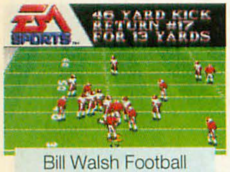
Check

Versprochen ist versprochen: Auf den folgenden Seiten seht Ihr alle jemals in Deutschland erschienenen Mega-Drive-Module auf einen Blick. Neben dem Titel nennen wir das Original-Entstehungsjahr, den Hersteller und das Land, in dem der Titel entwickelt wurde. Außerdem erfahrt Ihr, ob es sich um Spiele handelt, die auf anderen Systemen entstanden. 5 Sterne bedeuten "Schlichtweg genial – ein All-Time-Klassiker", 4 Sterne stehen für "Spitzenklasse", 3 Sterne beschreiben ein "Gutes Spiel", 2 Sterne verraten "Vorsicht, probespielen" und ein Stern disqualifiziert das Spiel als "Altmüll".

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
688 Attack Sub	Sega	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Langatmige U-Bootschlacht im Computer-Stil.				
Abrams Battle Tank	Sega	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Langatmige Panzersimulation in Polygonlandschaften.				
Afterburner 2	Sega	J 1988	Automatenumsetzung	★★
Hektische 3D-Luftschlachtt. Trotz guter Gestaltung kommt kein Automaten-Feeling auf, weil kaum jemand eine Hydraulik unterm Sessel hat.				
Aladdin	Virgin	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Co-Produktion zwischen Virgin, Sega und den Disney-Studios. Spielerisch ein solides Jump'n'Run, grafisch einfach märchenhaft schön.				
Alex Kidd in the Enchanted Castle	Sega	J 1989	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★
Überarbeitete Version des Master-System-Jump'n'Runs "Alex Kidd in Miracle World". Trotz taktischer Kniffe und bunter Kulisse nicht herausragend. Folgerichtig der letzter Teil der Alex-Kidd-Serie.				
Alien Storm	Sega	J 1991	Automatenumsetzung	★★★
Derb-fröhliches Non-Stop-Gemetzel gegen schleimige Aliens. Witzige Animationen und Geballere aus allen Kalibern. Einige Levels erinnern an das indizierte "Golden Axe", andere betrachtet man aus einer Pseudo-3-D-Darstellung a la "Dynamite Duke". Zu einfach, zu kurz.				
Alien 3	Flying Edge	GB 1992	Originalspiel	★★★
Umfangreiches und schweres Action-Jump'n Run um die glatzköpfige Alien-Jägerin Ripley. Gefangene Zivilisten müssen innerhalb eines strengen Zeitlimits aus düsterem Schacht- und Tunnelgewirr befreit werden. Hart.				
Alisia Dragon	Sega	J 1992	Originalspiel	★★
Fantasy-Plattform-Action mit der liebreizenden Alisia und ihren vier Hilfsmonstern – spielerisch eintönig.				
Altered Beast	Sega	J 1988	Automatenumsetzung	★
Ein berüchtigtes Prügelspiel der Mega-Drive-Frühzeit. Nur als Bildschirm-Foto zu ertragen.				
Andre Agassi Tennis	Tecmagic	GB 1993	Originalspiel	★★
Coole Turnschuhe, coole Lizenz und nicht so coole Spielbarkeit: chaotisches und kaum steuerbares Tennismodul.				
Another World	Virgin	F 1993	Computerspielumsetzung	★★★
Atmosphärisches Science-Fiction-Geschicklichkeitsspiel. Hart, aber herzlich: Wer sich eingewöhnt, wird bis zum Ende an den Bildschirm gefesselt.				
Aquatic Games, The	Electronic Arts	GB 1992	Originalspiel	★★★
Drittes Geschicklichkeitsspiel um James Pond und seine tierischen Freunde. In acht verrückten Sportdisziplinen (und zwei Bonusrunden) bearbeitetet der Spieler sein Joypad. Schmerzende Gelenke und gerötete Fingerkuppen sollten in Kauf genommen werden.				
Arch Rivals	Flying Edge/Acclaim	USA 1992	Automatenumsetzung	★★
Foul ist Trumpf: Anarchistischer Basketball-Spaß für zwei Spieler.				
Ariel	Sega	USA 1993	Originalspiel	★
Langweiliges Tauch-Abenteuer in ausladenden Unterwasser-Labyrinthen. Läßt den Charme des Disney-Films vermissen.				
Arnold Palmer Tournament Golf	Sega	USA 1990	Originalspiel	★★★
Unkomplizierte Golf-Simuation in einfacher & effektiver 3-D-Grafik. Mit Turnier- und Zwei-Spieler-Modus.				
Arrow Flash	Sega	J 1989	Originalspiel	★★
Hektischer Horizontal-Scroller der Mittelklasse.				
Art Alive	Sega	USA 1992	Originalspiel	★
Der interessante Ansatz "Malen mit dem Joypad" wird durch Langeweile und fehlende Speicherfunktion zerstört.				
Asterix	Sega	GB 1993	Originalspiel	★★
Kurioses Rätsel-Jump'n'Run mit einem Zeitlimit als Spielverderber: Die berühmten Gallier schlagen sich vor Vektorfischen und Weltraumhintergründen mit Teleportern und Römern herum.				
Atomic Runner	Data East	J 1992	Automatenumsetzung	★★★
Im Original "Chelnov": Gelungenes Action-Jump'n'Run mit stilvoller Grafik				
Ayrton Senna's Super Monaco GP 2	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★★
Fortsetzung des Rennspielklassikers "Super Monaco Grand Prix" mit zusätzlichen Optionen und Tips vom Weltmeister.				
Balljacks	Namco	USA 1993	Originalspiel	★
Ödes Computer-Völkerball mit Billiggrafik – unglaublich, daß dieses "Spiel" 1993 noch veröffentlicht wurde.				
Batman	Sunsoft	J 1990	Originalspiel	★★★
Das erste Batman-Spiel für das Mega Drive erschien erst zwei Jahre nach dem Japan-Release auch in Deutschland.				
Batman Returns	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
Trotz zahlreicher Aktionsmöglichkeiten (am Seil schwingen, ducken, boxen, flattern und mit verschiedenen Waffen kämpfen) ein unspektakuläres und grafisch unausgewogenes Geschicklichkeitsspiel. Holt Euch lieber die erweiterte CD-Variante.				
Battle Squadron	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Vertikal scrollendes Science-Fiction-Ballerspiel für zwei. Von norwegischen Programmierern ursprünglich für den Amiga-Heimcomputer entwickelt.				
Battletoads	Tradewest	GB 1993	Videospielumsetzung	★★★
Schwerer Geschicklichkeitstest für ein bis zwei Kampfkröten. Viele abwechslungsreiche Spielstufen mit Gags am laufenden Pixel.				
Back to the Future 3	Imageworks	GB 1992	Originalspiel	★
Blödsinniges Geschicklichkeitsspiel um Marty McFlys Abenteuer im Wilden Westen; wurde wegen des Bankrotts des englischen Herstellers Mirrorsoft erst ein Jahr nach der Fertigstellung ausgeliefert.				
Bill Walsh College Football	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★
John-Madden-Ableger mit dem legendären NFL- und College-Coach. Actionreiches und zu schnelles American Football für bis zu vier Spieler.				
Bio Hazard Battle	J 1992	Sega	Originalspiel	★★
Solides Ballerspiel für ein oder zwei Spieler mit ungewöhnlichen Feinden aus der Insekten- und Mikrobenwelt.				
Block Out	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★★
Kompliziertes 3-D-Tetris mit Zwei-Spieler-Modus.				
B.O.B	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★
Außerirdischer sucht in düsteren Plattform-Levels Freundin und Spielspaß.				
Bonanza Bros.	Sega	J 1991	Automatenumsetzung	★★
Kurioses Zwei-Spieler-Modul für Möchtegern-Bankräuber.				
Bubsy	Accolade	USA 1993	Originalspiel	★★★
Noch ein Jump'n'Run: Superluchs Bubsy auf der Jagd nach Wollknäulen - zumindest gut gemacht.				



Aladdin


Another World



Bill Walsh Football


Balljacks


Batman Returns


Asterix

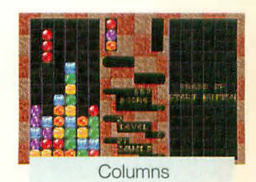
it out!

Wie in der Tabelle mit allen Super-Nintendo-Spielen, die in der letzten Ausage von MAN!AC zu finden war, geben die Farbmarkierungen das Genre des jeweiligen Spiels an:
Grau: Strategiespiel/Simulation, **Rot**: Actionspiel, **Blau**: Rollenspiel/Action-Adventure, **Grün**: Sport- und Rennspiele, **Türkis**: Denk- und Grübelspiele, **Magenta**: Geschicklichkeit. Das einzige Spiel ohne Farbkennzeichnung ist "Art Alive", ein Malprogramm.

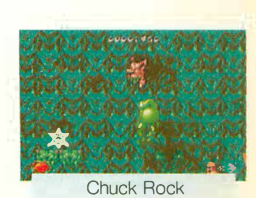
Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Buck Rogers	Electronic Arts	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Amerikanisches Rollenspiel um den gleichnamigen Comic- und TV-Helden.				
Budokan	Electronic Arts	USA 1990	Computerspielumsetzung	★★★
Stilvolle Kampfsport-Simulation mit Trainingsteil und spannendem Turnier-Modus. Ruhiger und realistischer als Rabiat-Prügeleien à la "Streets of Rage".				
Bulls vs. Lakers	Electronic Arts	USA 1991	Originalspiel	★★
Fortsetzung von "Lakers vs. Celtics"-Basketball, das nicht in Deutschland erschien. Neue Statistiken, gleiches Ruckelproblem.				
Burning Force	Namco	J 1990	Originalspiel	★★
3-D-Ballerspiel im Stil von "Space Harrier". Technisch solide Ausführung, spielerisch mittelprächtig.				
California Games	Sega	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Sechs Randsportarten wie Skateboardfahren und Frisbee-Werfen für bis zu sechs Spieler - nur für kurze Zeit unterhaltsam.				
Captain America	Data East	J 1993	Originalspiel	★★
Actionspiel mit öder Grafik: Mal wird geballert, mal geprügelt.				
Captain Planet	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★
Langweiliges Plattform-Gehopse im Dienste der Umwelt.				
Castle of Illusion	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★★★
Das erste Mickey-Mouse-Spiel von Sega: Zuckersüßes Jump´n´Run für alle Altersklassen. Geheimgänge, versteckten Bonusrunden (z.B. eine Tauchsequenz in der Kaffeetasse) und einer Handvoll überraschender Gags.				
Centurion	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Dünnes Strategiespiel mit Actionsequenzen. Ihr spielt einen römischen Feldherren und wollt ganz Europa einkassieren - für Einsteiger geeignet, Strategie-Profis und Hobby-Historiker werden's jedoch schnell wieder ausschalten.				
Chakan	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
Der untote Held wurschtelt sich schwertfuchtelnd durch die Unterwelt: Mäßig interessantes Actionspiel .				
Chiki Chiki Boys	Sega	J 1992	Automatenumsetzung	★★
Kinderfreundliches Geschicklichkeitspiel nach einem Automaten der "Street Fighter"-Erfinder von Capcom.				
Championship Pro-Am	Tradewest	GB 1993	Videospielumsetzung	★★★
Remake des NES-Knüllers "R.C. Pro-Am". Trotz kärglicher Spielelemente ein spannendes Autorennen aus der Vogelperspektive.				
Chuck Rock	Virgin	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Das Spiel mit der Wampe: Ein griesgrämiger Steinzeitheld hüpft durchs Neandertal, schmeißt mit Felsen und erlegt unvorsichtige Tiere mit gezielten Bauch-Remplern. Ein lustiges Geschicklichkeitsspiel mit einer Handvoll überraschender Effekte.				
Columns	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★★
Segas Antwort auf "Tetris". Für flinke Denker ein Spielchen wert.				
Cool Spot	Virgin	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Hauptdarsteller Spot ist ein Punkt und verdient seine Brötchen als US-Maskottchen der Brause Seven-Up. Gutes Jump'n'Run mit aberwitzigen Animationen.				
Corporation	Virgin	GB 1992	Computerspielumsetzung	★
Ungewöhnliches 3-D-Rollenspiel im High-Tech- und Cyber-Ambiente. Spielerisch leider etwas monoton, grafisch detail- und farbarm. Da auch die Steuerung umständlich ist, bringt's selbst Science-Fiction-Fans nur wenig Spaß.				
Crack Down	Sega	J 1991	Automatenumsetzung	★★
Interessantes Actionspiel für Zwei. Miese "Von-Oben"-Grafik und lahmer Spielablauf, aber mehr taktischer Tiefgang als bei den meisten Konkurrenztiteln.				
Cosmic Spacehead	Codemasters	GB 1993	Originalspiel	★★★
Mischung aus Adventure und Jump´n´Run mit leichten Rätseln und abgefahrenen Pop-Art-Grafiken.				
Cyberball	Sega	USA 1990	Automatenumsetzung	★★
Science-Fiction-Football nach einem amerikanischem Arcade-Hit des Herstellers Atari Games.				
Cyborg Justice	Sega	Ungarn/USA 1993	Originalspiel	★★
Robotergeprügel mit Editor und mehreren Spielvarianten. Trotz aufwendiger Animationen wenig ansehnlich, spielerisch Durchschnitt.				
Dark Castle	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★
Pfui, Bäh: Mickriger Jump´n´Run-Opa für Sado-Masochisten. In den 80er Jahren fü r den Apple MacIntosh-Personalcomputer entstanden und völlig veraltet.				
David Robinson´s	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
"..Supreme Court Basketbal": Überdurchschnittliches Basketballspiel mit schräger 3-D-Perspektive.				
Decap Attack	Sega	USA 1991	Originalspiel	★★
Grafisch merkwürdiges Jump´n´Run der Mittelklasse. Stammt aus der Epoche "Sega sucht einen Mario-Konkurrenten".				
Devilish	Sage's Creation	J 1991	Videospielumsetzung	★
Diese Mischung aus Geschicklichkeitstest, "Break Out" und einem Flipper entstand ursprünglich für das Sega-Handheld Game Gear und wurde lustlos auf die 16-Bit-Maschine übertragen. Grafisch, technisch und spielerisch unterdurchschnittlich.				
Dick Tracy	Sega	USA 1991	Originalspiel	★★★
Packend inszenierte, abwechslungreiche Action/Geschicklichkeits-Mixtur. Gewalttätig, aber gut spielbar.				
D. J. Boy	Sega	J 1990	Originalspiel	★★
Die Rollschuh- und Skater-Variante von "Golden Axe". Rasante Straßenprügelei mit teils extremem Humor.				
Double Dragon	Ballistic	USA 1992	Automatenumsetzung	★★
Getreue Umsetzung des Automatenklassikers. Inhaltlich und grafisch den 90er Jahren nicht angepaßt und wesentlich langweiliger als "Streets of Rage"-Spiele.				
Double Dragon 3	Flying Edge/Acclaim	USA 1993	Automatenumsetzung	★
Unspektakuläre Fortsetzung des Schläger-Dramas. Spielerisch plump und ermüdend.				
Dragon's Fury	Techno Soft	J 1991	Videospielumsetzung	★★★
Im japanischen Original "Devil Crash": Teuflischer Flipper mit Fantasy-Bonusrunden. Realistisches Ballverhalten und bizarres Ambiente.				
Duel, The: Test Drive 2	Ballistic	USA 1992	Computerspielumsetzung	★
Wenig aufregende Fahrsimulation gegen einen computergesteuerten Konkurrenten oder gegen die Stoppuhr. Beim Gerase über den amerikanischen Kontintent nervt Euch ab und an die Highway-Streife, außerdem muß getankt werden.				
Dungeons & Dragons	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★★
"Warriors of the Eternal Sun": Sauberes Fantasy-Rollenspiel für Fortgeschrittene; spielerisch besser als Japano-Kost à la "Super Hydlide".				
Dynamite Duke	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★★
Brutales Gemetzel mit Maschinenpistole, Sprengstoff und stählernder Faust. Bösewichte jeder Schuhgröße kommen frontal auf Euch zugestürmt und müssen aus der Ich-Perspektive umgeknallt werden - nichts für den feinfühligen Videospieler.				

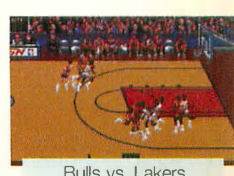

BOB


Castle of Illusion


Columns


Cosmic Spacehead


Chuck Rock

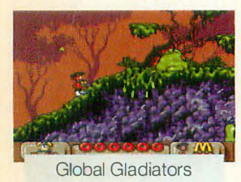

Bulls vs. Lakers



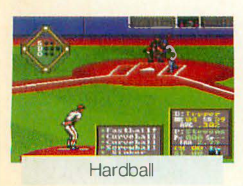

FIFA Soccer


Ecco


Fatal Fury


Global Gladiators


Gunstar Heroes


Hardball

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
E A Hockey	Electronic Arts	USA 1991	Originalspiel	★★★★★
Rasantes Eishockeymodul mit perfekter Steuerung und ungewöhnlicher "von oben nach unten"-Perspektive. Das beste Eisspektakel aller Zeiten... bis zum Nachfolger "NHLPA '93"				
Ecco, the Dolphin	Sega	Ungarn/USA 1992	Originalspiel	★★★★
Familienfreundliches Geschicklichkeitsspiel mit Puzzle-Einlagen und einem Delphin als Superheld. In Ungarn für Sega entwickelt.				
Empire of Steel	Hot-B	J 1992	Originalspiel	★★
Technisch ein Fiasko, grafisch sehr ansprechend: Geht im Chaos der Flugvehikel rücksichtslos in den Zeitlupenmodus.				
European Club Soccer	Virgin	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★
Grafisch ansprechende Fußballsimulation mit komplizierter Steuerung.				
Evander Holyfield's	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
Der Ring rotiert: "...Real Deal Boxing": Solides, gut ausgearbeitetes Boxspiel mit beeindruckender Grafik und Speicher-Batterie.				
Ex-Mutants	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★★
Klassisches Action-Jump'n'Run mit teils holpriger Grafik. Nichts für Ästheten, trotzdem motivierend und gut spielbar.				
E-Swat	Sega	J 1990	Originalspiel nach Automatenvorbild	keine
Auch "City under Siege". Endzeit-Gemetzel, in Deutschland indiziert.				
Feary Tale	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Kunterbuntes und einsteigerfreundliches Märchen-Rollenspiel.				
Fantasia	Sega	F 1991	Originalspiel	★★
Zweites Mickey-Mouse-Spiel für das Mega Drive, in Frankreich entwickelt. Stellenweise tolle Grafik im Stil des gleichnamigen Film. Leider nerven unfaire Spielsituationen und die öde zusammengeschusterten Plattformwelten.				
Fatal Fury	Takara	J 1993	Automatenumsetzung	★★
"Street Fighter"-Clone mit überladener Steuerung und wenig Abwechslung.				
Fatal Labyrinth	Sega	J 1990	Originalspiel	★★
Grafisch dürftiges Einfach-Rollenspiel: Monster killen und Schätze einkassieren - für Nostalgie-Fans kurzfristig motivierend.				
Fatal Rewind	Electronic Arts	GB 1991	Computerspielumsetzung.	★★★
Das Original ("The Killing Game Show") war eine grafisch und akustische beeindruckende Action-, Geschicklichkeits- und Adventure-Mixtur. Auf dem Mega Drive gibt's das gleiche Spielprinzip und die originelle Wiederholungs-Funktion, aber abgespeckte Aufmachung.				
Ferrari F 1	Flying Edge	J 1992	Originalspiel	★
Als "F1-Hero" billig eingekauftes und für Deutschland umbetiteltes Formel-1-Spiel. Kann in keiner Beziehung überzeugen.				
FIFA Soccer	Electronic Arts	CAN 1993	Originalspiel	★★★★★
Packend, rasant, taktisch: Fast perfektes Fußball mit isometrischer 3-D-Perspektive und phänomenaler Soundkulisse für bis zu vier Spieler.				
Fire Shark	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★
Sega-Clone des Automatenspiels "1942". Im Spiel steuert Ihr einen Propellerjäger durch vertikal scrollende See- und Luftschlachten des 2.Weltkriegs.				
Flashback	U.S. Gold	F 1993	Computerspielumsetzung	★★★★
Spannende Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Rätseleinlagen mit beeindruckender Animation. Dank aufwendiger Präsentation und herausforderndem Spielprinzip eines der interessantesten Module.				
Flicky	Sega	J 1991	Originalspiel	★★
Niedliches Geschicklichkeitsspiel: Vogelmami sammelt Küken und führt die Brut durch Plattformlevels. Mickrige Grafik, aber bestechend einfaches Spielprinzip.				
Flintstones, The	Taito	J 1993	Originalspiel	★★★
Fred Feuerstein erlebt kunterbunte Abenteuer in der Steinzeit. Geschicklichkeitsspiel ohne große Schwächen und Abwechslung.				
Forgotten Worlds	Sega	J 1989	Automatenumsetzung	★★
Ordentliche Umsetzung des gleichnamigen Action-Automaten (Horizontal-Scroller mit Muskelmännern statt Raumschiffen) für zwei Spieler.				
F-22 Interceptor	Electronic Arts	USA 1991	Originalspiel nach Computervorbild	★★
Eine der seltenen Konsolen-3-D-Flugsimulationen. Im Vergleich zu ähnlichen Titeln für Heim- und Personalcomputer unkompliziert, actionlastig und kurz.				
G-Loc	Sega	J 1992	Automatenumsetzung	★
Wie "Galaxy Force 2" ein 3-D-Spiel, das die Hardware überfordert und zu einer Ballerei ohne Spannung, Abwechslung und Tiefgang verkommt. Finger weg!				
Gain Ground	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★
Fantasy-Schlacht gegen wuselnde Monsterhorden: Seltsames Action-Spiel mit taktischer Note. 50 Levels, zwanzig Spielfiguren und Zwei-Spieler-Modus.				
Galahad	Electronic Arts	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★
Englische Kreuzung aus Jump'n'Run und Action-Adventure. Große Sprites und eine Handvoll spielerische Gags, aber auch einige zähe und unfaire Abschnitte. Die identische Computervariante von Psygnosis nannte sich "Leander".				
Galaxy Force 2	Sega	J 1992	Originalspiel nach Automatenvorbild	★
Peinliches 3-D-Ballerspiel, das auf einem sündteuren Automaten basiert – dessen Hyraulik- und High-End-Grafik-Effekte gibt's auf Modul natürlich nicht.				
General Chaos	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★★
Bis zu vier Spieler schicken dem Gegner Truppen mit Flammenwerfern auf den Hals. Comic-haftes und witziges Gemetzel für Taktiker.				
George Foreman Boxing	Flying Edge	USA 1993	Originalspiel	★
Blödes Hau-Drauf-Boxen ohne Witz: schon nach drei Minuten KO.				
Ghostbusters	Sega	J 1990	Originalspiel	★★
Noch eine japanische Interpretation amerikanischer Superstars. Komisches Action-Gehüpfe, bei dem man jeden der drei Geisterjäger steuern darf. Mit der richtige Waffe gegen das richtige Monster, dann gibt's Cash.				
Ghouls'n'Ghosts	Sega	J 1989	Automatenumsetzung	★★★
Das Spiel mit der Unterhose: Steuert Euren Ritter durch gruselige Fantasy-Levels, Lavahöhlen und über Friedhöfe. Stellenweise super-frustiges, aber durchgehend originelles und motivierendes Action-Jump'n'Run.				
Global Gladiators	Virgin	USA 1993	Originalspiel	★★★
Mick und Mack säubern die Welt von Müll und Schleimmonstern. Jump'n'Run mit MacDonalds-Lizenz, tollen Musiken und noch besseren Soundeffekten.				
Golden Axe	Sega	J 1989	Automatenumsetzung	keine
Fantasy-Geprügel für zwei Spieler. Wegen der exzessiver Gewaltdarstellung von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert.				
Golden Axe 2	Sega	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	keine
Grafisch dezent aufgeppte Fortsetzung des Prügelspiel-Originals. Ebenfalls indiziert.				
Grand Slam Tennis	Telenet	J 1992	Originalspiel	★★★
Erstes Tennis auf dem Mega Drive, in den USA "Jennifer Capriati Tennis". Ohne Finessen, dafür mit einem Schiedsrichter, der den Spielstand in seltsamen Japano-Englisch ansagt.				
Greendog	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
Surfer sucht in der Südsee nach einem sagenumwobenen Brett. Hippe Musik und Grafik, leider ohne große spielerische Substanz.				
Gunstar Heroes	Treasure	J 1993	Originalspiel	★★★★★
Technische und spielerische Meisterleistung aus Japan: Ballert Euch mit einem Freund durch abwechslungsreiche Plattformen. Besonders eindrucksvoll sind die zahllosen End-und Zwischengegner, darunter der kleinste Obermotz der Konsolengeschichte.				
Gynoug	NCS	J 1991	Originalspiel	★★★★
Vollkommen durchgeknalltes Ballerspiel mit Monstern und Fabelwesen der antiken und frühchristlichen Mythologie. Dutzende von Schockeffekten und geschmacklosen Gags; auch technisch noch konkurrenzfähig.				
Hardball	Ballistic	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Baseballsimulation ohne große Features. Gute Steuerung und tolle Sound-Samples.				
Hardball 3	Accolade	USA 1993	Computerspielumsetzung	★★★★
Bisher beste Baseballsimulation mit unzähligen Statistiken, ive-Kommentar und sehr guter Steuerung.				

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Hard Drivin'	Tengen	USA 1991	Automatenumsetzung	★
3-D-Fahrsimulation ohne Rasanz und Abwechslung.				
Haunting	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★
"Starring Polterguy": Originelles Erschreck'em-up mit makaberen Geisterscherzen aus isometrischer Perspektive. Nach dem ersten Mal ist die Luft 'raus.				
Hellfire	NCS	J 1990	Automatenumsetzung	★★★★
Horizontalscroller für konzentrierte Baller-Fans: Pixel-genau aufgebaute Levels, motivierender Schwierigkeitsgrad und gut abgestimmte Extrawaffen. Präzision statt Hektik.				
Herzog 2	Techno Soft	J 1990	Originalspiel	★★★
Echtzeit-Strategiespiel. Typisch japanisch in Aufmachung und Spielablauf. Sehr spannende Science-Fiction-Schlachten gegen einen Computerkontrahenten (in vier Schwierigkeitsgraden) oder einen menschlichen Mitspieler.				
Home Alone	Sega	USA 1992	Originalspiel	★
Rumrennen und Fallen für die bösen Einbrecher legen - sonst nix.				
Hyperstone Heist, The	Konami	J 1993	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★
Die Teenage Turtles gehörten zu den ersten Helden, die Konami für das Mega Drive aufbereitete. Ansprechendes Prügel-Spektakel mit guten Animationen, fetziger Musik und Sprachausgabe. Für zwei Spieler.				
Immortal, The	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★★
Action-Adventure mit Rollenspielelementen und (für alle Splatter-Fans) Duellen in Großaufnahme. Phantasievolle Rätsel, tückische Fallen und eine gute Portion Zauberei sind grafisch dargestellt und animiert. Mit Paßwörtern.				
Indiana Jones 3: The Last Crusade	U.S. Gold	GB 1993	Originalspiel	★★
Enttäuschendes Jump'n'Run um den Kult-Archäologen.				
Insector X	Hot-B	J 1990	Automatenumsetzung	★★★
Spannende Ballerei in der Insektenwelt. In Deutschland kurzfristig von Sage's Creation vertrieben.				
Ishido	Accolade	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★★
Komplexes Grübelspiel mit dezentem Glücksfaktor. Edelsteine müssen auf Schachbrett-ähnlichem Spielfeld abgelegt werden – in sieben Varianten.				
Jack Nichlaus Power Challenge	Accolade	USA 1993	Computerspielumsetzung	★★★
Grundsolide Golfsimulation für zwei Spieler.				
James Bond	Domark	GB 1992	Originalspiel	★★
Ordentliches Action-Jump'n'Run mit stilvollen Animationen. Ihr lauft, springt, ballert, könnt Euch ducken und im Türrahmen verstecken. Als Gegner lauern bekannte Mieslinge aus vier 007-Filmen.				
James Buster Douglas Boxing	Taito	J 1990	Originalspiel	★
Als "Final Blow" in Japan veröffentlicht, kann das Primitiv-Gekloppe auch in der identischen Europa-Version nicht gefallen.				
James Pond	Electronic Arts	GB 1991	Computerspielumsetzung	★★
Englisches Geschicklichkeitspiel mit satirischer Note und Öko-Touch. Der Agentenfisch "Pond" (Tümpel) ist putzig, hat gegen Sega, Mickey Mouse und Sonic jedoch nichts zu melden.				
Jewel Master	Sega	J 1991	Originalspiel	★★
Mittelprächtiges Action-Jump' n Run um magische Ringe, die den Helden mit beeindruckenden Fähigkeiten ausstatten.				
Joe Montana Football	Sega	USA 1991	Originalspiel	★★
Durchschnittliches Footballspiel mit großem Namen.				
Joe Montana Sportstalk Football 2	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
Erstes Spiel mit digitalisierten Live-Kommentaren. Spielerisch und grafisch nur Mittelmaß.				
Joe Montana NFL Football '93	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★★
Variable Perspektiven, offizielle Lizenz mit Teamlogos und verbesserter Live-Reporter – der beste Teil der Serie, diesmal auch spielerisch überzeugend.				
John Madden Football	Electronic Arts	USA 1990	Originalspiel nach Computervorbild	★★★★
Über einhundert Spielzüge und perfekte Spielbarkeit – gleichermaßen für Freaks und Anfänger geeignet.				
John Madden Football '92	Electronic Arts	USA 1991	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★★★
Neue Statistiken, frische Spielzüge und kosmetische Verbesserungen – trotz weniger neuer Features erheblich besser als der Vorgänger.				
John Madden Football '93	Electronic Arts	USA 1992	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★★★
Zusätzliche Traditionsteams, kleine Grafik-Liftings und eine Batterie sind die kargen Änderungen. Ansonsten identisch mit "John Madden Football '92".				
Jordan vs. Bird	Electronic Arts	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Klassisches "One-on-One"-Basketball mit Dreipunkt- und Dunking-Wettbewerb. Umsetzung eines Spiels von 1986 - spielerisch etwas angestaubt.				
Jungle Strike	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★★★
16-MBit-starke Fortsetzung von "Desert Strike". Mehr Missionen, viele Zwischensequenzen, sowie verbesserte Grafik und Soundeffekte veredeln das bewährte Actionspiel zu einem der Highlights des Genres.				
Jurassic Park	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★
Mißlungene Filmumsetzung mit vielen Dinosauriern. Die Grafik ist nett, die Steuerung schwammig und der Sound katastrophal. Nur interessant durch die Möglichkeit, mit einem Raptoren auf Menschenjagd zu gehen.				
Kid Chameleon	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
Extrem umfangreiches, spielerisch ansprechendes Jump'n'Run mit einem verwandlungsfreudigen Helden. Dumm: Es gibt weder Paßwörter, noch Batterie.				
Kingof the Monsters	Takara	J 1993	Automatenumsetzung	★
Typisch japanisches Produkt: Gigantische Monster prügeln sich ohne Rücksicht auf Verluste durch Großstädte. Nette Idee, schwache Ausführung.				
King's Bounty	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsezung	★★
Ungewöhnliches Strategie-Rollenspiel: Auf der Suche nach einem verschollenen Zepter zieht Ihr durch die Märchenwelt, schart Monster um Euch und schlagt taktische Gemetzel. Viele Monster- und Soldatentypen, Zauberei und übersichtliche Menüs.				
Klax	Tengen	USA 1992	Automatenmsetzung	★★★★
Klötzchenstapeln auf die amerikanische Tour: Gelungene "Tetris"-Abart mit einem Fließband, das Euch die vielfarbigen Steine frontal entgegenwirft.				
Krusty's Funhouse	Flying Edge	USA 1992	Originalspiel	★★
"Lemmings" für Sadisten: Arrangiert die Levels so, daß die Mäuse in ihr Verderben laufen. Bunt, aber zäh im Spielablauf und kaum durchdacht.				
Landstalker	Sega	J 1992	Originalspiel	★★★★★
Fantastisches und umfangreiches Action-Adventure in isometrischer 3-D-Grafik. Komplett mit deutschen Bildschirmtexten.				
Last Battle	Sega	J 1989	Automatenumsetzung	★
Uninspiriertes, scrollendes Dauergeprügel. Nach einer ultra-brutalen, japanischen Zeichentrickserie.				
Lemmings	Sunsoft	J 1992	Comuterspielumsetzung	★★★★★
Brillanter Tüftel-Klassiker aus England. Hundert wuschelköpfige Lemmings tapsen los - Ihr müßt alle im Auge behalten und bestimmt, was die Trottel als nächstes tun. Meist endet alles in heillosem Chaos. In der Zwei-Spieler-Variante ist der Bildschirm geteilt.				
LHX Attack Chopper	Electronic Arts	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Actionlastige Flugsimulation in nüchterner Polygonen- und Vektordarstellung.				
Lotus Turbo Challenge	Electronic Arts	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Schnelles Autorennen für ein oder zwei Spieler. Gut gemacht, aber grafisch enttäuschend.				
Madden NFL 94	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★★★
Grandiose Fortsetzung der Madden-Serie mit NFL-Lizenz, Ligamodus und Football-Action für bis zu vier Spieler.				
Marble Madness	Electronic Arts	USA 1991	Automatenumsetzung	★★
Geschicklichkeitspiel: Eine Murmel rollt durch perspektivisch dargestellte Pyramiden- und Plateau-Landschaften ins Ziel. Aberwitzige Monster, vertrackter Levelaufbau und ein Zeitlimit stehen dagegen. Turbulenter Zwei-Spielermodus und viele Gags. Leider ist's mit sechs Strecken zu kurz.				


Haunting


Hyperstone Heist

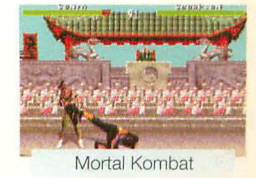

Inidiana Jones

John Madden '92


Jurassic Park


Jungle Strike

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Mario Lemieux Hockey	Sega	USA 1991	Originalspiel	★★
Ordentliches Eishockey-Modul, das wegen der starken Konkurrenz von "EA Hockey" fast völlig unterging.				
Mega-lo-Mania	Virgin	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★★
Recht komplexe Geschichts-Veräppelung. Grafisch und spielerisch "Populous" nachempfunden, aber komplizierter.				
Micro Machines	Codemasters	GB 1993	Videospielumsetzung	★★★
Aberwitzige Autorennen über Frühstückstische oder in Schubladen für zwei Spieler. Der pure Spielspaß dominiert über schlichte Grafik und Sound.				
Might & Magic	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Amerikanisches Hardcore-Rollenspiel mit Hunderten von Monstern, Zaubersprüchen und Gegenständen. Abenteuern in Stadt, Dungeons und Überland. Basiert auf dem zweiten Teil der "Might & Magic"-Computer-Rollenspielserie. Hohe Frustgefahr für Anfänger!				
Mig 29	Domark	GB 1993	Originalspiel nach Computervorbild	★★
Flugsimulator um den russischen Superjäger mit Computer-typischer Polygongrafik.				
Mike Ditka Power Football	Ballistic	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Footballsimulation ohne große Höhepunkte				
Moonwalker	Sega	J 1990	Originalspiel	★★
Mega-Lizenz um Michael Jackson, spielerisch mit dem gleichnamigen Automaten nicht verwandt. Unauffälliges und recht kindisches Actionspiel, an dem es grafisch und technisch wenig zu meckern gibt.				
Mortal Kombat	Arena	GB 1993	Automatenumsetzung	★★★
Martialischer Prügelwettbewerb mit digitalisierter Grafik. Mit Cheat läßt sich der Blood-Mode aktivieren – dann gibt's herausgerissene Herzen und abgeschlagene Köpfe zu sehen.				
Muhammad Ali Heavyweight	Virgin	USA 1993	Originalspiel	★★★
Unterhaltsames Boxen mit rotierendem Vektirring von den "EA Hockey"- und "John Madden"-Erfindern Park Place. Etwas zu langsam, aber taktisch spielbar.				
Mutant League Football	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★★
Geschmacklos, aber lustig: Brutalo-Football für (zwei) Fantasy-Monster.				
Mystic Defender	Sega	J 1989	Originalspiel	★★★
Interessantes Action-Jump'n'Run vor teilweise bizarr-geschmacklosen Szenarios. Dank komischer Sonderwaffen und geschicktem Levelaufbau noch spielenswert. Fürs Titelbild kopierten die Japano-Grafiker einen Entwurf des französischen Comic-Zeichners Möbius, den er 1977 für den Film "Alien" ablieferte.				
NBA Allstar Challenge	Flying Edge	Aus 1993	Originalspiel	★★
Ansammlung langweiliger Basketball-Disziplinen.				
NHLPA Hockey 93	Electronic Arts	USA 1992	Originalspiel	★★★★★
Gelungene Fortsetzung des Hits "EA Hockey"; Diesmal mit gutem Computertorwart und allen Spielern der NHL. Bis dato bestes Bildschirm-Eishockey.				
Olympic Gold	U.S. Gold	GB 1992	Originalspiel	★★
Offizielles Spiel zur Sommerolympiade in Barcelona. Wenige Disziplinen, die aber kurzzeitig Spaß und Spannung versprechen.				
Onslaught	Ballistic	USA 1991	Computerspielumsetzung	★
Wirres Plattform-Gemetzel aus England.				
Out Run	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★
Solide Adaption des Arcade-Oldies; technisch und spielerisch angestaubt. Nur für Nostalgiker und Cabrio-Fans.				
Out Run 2019	Sega	J 1993	Originalspiel	★
"Out Run" in der Zukunft – nur schlechter.				
Pac-Mania	Tengen	USA 1992	Automatenumsetzung	★★
Spaßiger Pac-Man-Nachfolger: Pillenmapfen in perspektivisch dargestellten Labyrinthen.				
Paperboy	Tengen/Domark	USA 1992	Automatenumsetzung	★
Geschicklichkeitsspiel um einen Zeitungsausträger. Ihr brettert mit dem BMX-Rad durch Vorgärten, schneidet Cabrio-Fahrer und rempelt Passanten an. Sieht man von der lustigen Grundidee ab, hat das Spiel von 1984 nichts mehr zu bieten.				
Paperboy 2	Domark	GB 1993	Originalspiel	★
Radfahren und Zeitungen zustellen - zweiter Teil für zwei Spieler.				
PGA TourGolf	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★★★
Fast perfekte Golfsimulation mit Unmengen von Features und Gegnern aus dem "echten" PGA-Profilager.				
PGA Tour Golf 2	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Verbesserte Neuauflage mit zusätzlichen Kursen und unterhaltsamem Skins-Modus.				
Phantasy Star 2	Sega	J 1989	Originalspiel	★★★★
Eines der wichtigsten Japano-Rollenspiele, die in Deutschland erhältlich sind. Solide Science-Fantasy-Story, umfangreich und königlich spielbar – ein zeitresistenter Oldie.				
Phantasy Star 3	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★
Komplexes Science-Fantasy-Rollenspiel auf sieben Welten. Benutzerführung und Aufmachung sind einen Deut schlechter als beim Vorgänger.				
Pitfighter	Tengen	USA 1992	Automatenumsetzung	★
Prügelspiel mit digitalisierten, fotorealistischen Helden. Dumpfes Gekloppe ohne taktischen Tiefgang.				
Populous	Electronic Arts	GB 1990	Computerspielumsetzung	★★★★
Englisches Strategiespiel mit Landschaften aus Isometrik-Perspektive. Ihr seid ein Gott, ebnet Eurem Volk das Land und schmeißt mit Naturkatastrophen um Euch. Irgendwo siedelt der Stamm einer anderen Gottheit - schickt Ihnen gnadenlose Kreuzritter oder eine Serie von Erdbeben und Vulkanausbrüchen.				
Powermonger	Electronic Arts	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Detailverliebte und komplexe "Populous"-Variante, die weniger Spaß bringt als der Vorläufer.				
Phelios	Namco	J 1990	Originalspiel	★★★
Technisch tadelloses Ballerspiel vor dem Hintergund der griechischen Pegasus-Sage - oder was sich japanische Spieldesigner darunter vorstellen. Geschickt arrangierte und stimmungsvolle Fantasy-Levels wechseln sich mit grafisch monotonen Passagen ab.				
Quackshot	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★★
Jump'n'Run frei nach Disney: Donald Duck jagt einem Schatz hinterher. Dabei gibt's grafische Leckerbissen, stilechte Comic-Animationen und farbenfrohe Hintergründe.				
Rambo 3	Sega	J 1989	Originalspiel	keine
Dem gleichnamigen Film nachempfundenes Actionspiel. In Deutschland aufgrund der gewalttätigen Handlung von der BPS indiziert.				
Ranger X	GAU	J 1993	Originalspiel	★★★
Seitlich scrollendes Roboter-Action-Spektakel mit taktischem Einschlag. Unter dem Originaltitel "Ex-Ranza" erstes Spiel für Segas Sechs-Feuerknopf-Pad.				
Revenge of Shinobi	Sega	J 1989	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★★★
Im japanischen Original "Super Shinobi". Überbietet sogar das Automatvorbild. Zeitlos stilvolle Grafik und bezaubernder Sound von Yuzo Koshiro in einem der besten Actionspiele aller Zeiten.				
Rings of Power	Electronic Arts	USA 1992	Originalspiel	★★
Rollenspiel in isometrischer 3D-Grafik.				
Risky Woods	Electronic Arts	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★
Mischung aus Action-Jump'n'Run und Rätseleinlagen. Zu schwer und ohne Spannung.				
Roadblaster	Tengen	USA 1992	Automatenumsetzung	★★
Schnelles, aber grafisch monotones Baller-Rennspiel.				
Road Rash	Electronic Arts	USA 1991	Originalspiel	★★★
Terror auf der Landstraße: Grafisch durchschnittliches Motorrad-Rennspiel mit Rempel- und Box-Einlagen. Erheblich motivierender als andere Rennspiele.				
Road Rash 2	Electronic Arts	USA 1991	Originalspiel	★★★
Neue Strecken, härtere Gegner und schnellere Motorräder - spielt Ihr zu zweit, ist der Bildschirm geteilt.				



Mortal Kombat



PGA Tour Golf 2



Ranger X



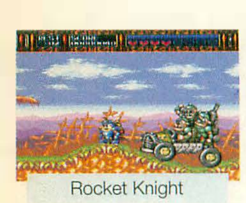
Revenge of Shinobi



Mutant League Football

NHLPA Hockey 93

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung	
Robocod	Electronic Arts	GB 1991	Computerspielumsetzung	★★★	In der knallbunten Fortsetzung zu "James Pond" erlebt Ihr Jump'n'Run-Abenteuer in der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns - dort hat der böse Dr. Maybe seine Bomben ausgestreut. Trotz einer Handvoll netter Ideen keine Konkurrenz zu Mickey Mouse, Sonic & Co.
Rocket Knight Adventures	Konami	J 1993	Originalspiel	★★★★★	Äußerst abwechslungreicher Geschicklichkeitsmix mit Actioneinlagen und Unmengen von Mittel- und Endgegnern, sowie parodistische Zitate aus bekannten Spielehits. Eines der besten Jump'n'Run mit einem Opossum-Ritter als Held.
Rolo to the Rescue	Electronic Arts	GB 1993	Originalspiel	★★★★	Der neuesteStreich der "James Pond"-Erfinder: Niedliches Jump'n'Run mit Adventure-Elementen und vielen Bonusräumen. Ihr befreit Comic-Tierchen und könnt dafür auf deren Fähigkeiten zurückgreifen: Der Mauhvurf buddelt, der Hase springt wie ein Weltmeister, der Biber kann schwimmen.
Shadow Dancer	Sega	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	–	Mit Lumpi durch New York: Etwas zu kurze "Shinobi"-Fortsetzung, in Deutschland indiziert.
Shadow of the Beast	Electronic Arts	GB 1991	Computerspielumsetzung	★	Dämliches Action-Jump'n'Run in grafisch opulenter Fantasy-Umgebung.
Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	GB 1992	Computerspielumsetzung	★	Lustlose Fortsetzung mit deutlich schlechteren Hintergrundgrafiken.
Shining Force	Sega	J 1992	Originalspiel	★★★★★	Liebevoll ausgearbeitetes Fantasy-Strategiespiel mit gelungener Benutzerführung (Menüs und Statusanzeigen ähnlich wie in "Shining in the Darkness") und englischen Bildschirmtexten. Komplex, abwechslungreich und grafisch vielseitig. 12 MBit und eine Batterie zum Speichern der Spielstände rechtfertigen den dezent höheren Verkaufspreis.
Shining in the Darkness	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★★	Das grafisch beeindruckendste Rollenspiel für das Mega Drive. Hübsche Musikstücke, fantasievolle Story und coole Benutzerführung (via Menüs). Leider gibt's neben den zahlreichen Schwert- und Zauberei-Gefechten nur wenige Rätsel.
Shinobi 3	Sega	J 1993	Originalspiel	★★★★	Stilvolle Fortsetzung des Klassikers mit eindrucksvoller Grafik: Joe Musashi hat Reit- und Surfstunden genommen und setzt neue Nahkampftechniken ein.
Shiten-Myhooh	Sigma	J 1990	Originalspiel	★	Wirres, stellenweise unfaires Actionspiel mit verschiedenen Helden-Figuren. Durch die Firma Sage's Creation kurzeitig in Deutschland ausgeliefert - selten!
Side Pocket	Data East	J 1992	Originalspiel	★★	Unkomplizierte Pool-Simulation mit eingestreuten Kunststoß-Aufgaben
Simpsons, The	Flying Edge	USA 1992	Videospielumsetzung	★★	"...: Bart vs. the Space Mutants": Tristes Action-Jump'n'Run um den Zeichentrick-Antihelden.
Sokoban	NCS	J 1990	Computerspielumsetzung	★★★★	Motivierender Denkspiel-Oldie mit abstrakter Grafik. Im Trace-Modus darf man eine Wiederholung betrachten und beim ersten fehlerhaften Zug wieder einsteigen.
Sonic the Hedgehog	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★★	Die Geburt eines Videospielhelden: Teuflisch schnelles Jump'n'Run in surrealer Comic-Umgebung. Klassisch sind die irrwitzig-rotierenden Bonusrunden.
Sonic the Hedgehog 2	Sega	USA 1991	Originalspiel	★★★★	Fortsetzung: Noch schneller, noch bunter und durch Fuchs Tails für zwei Spieler geeignet.
Space Harrier 2	Sega	J 1989	Automatenumsetzung	★★	Eines der ersten drei Mega-Drive-Spiele: Technisch ordentliches 3-D-Ballerspiel mit großen Objekten und kleinen spielerischen Mängeln.
Speedball 2	Virgin	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★	Zähes Science-Fiction-Handball mit deftigen Prügeleinlagen und umfangreichem Manager-Teil (Ausrüstung kaufen, Spieler auswechseln, trainieren)
Spiderman	Sega	USA 1991	Originalspiel	★★	Geschicklichkeitstest um den Comichelden. Abwechlungsreich, technisch und grafisch aber recht schwach.
Star Control	Ballistic	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★	Ungewöhnliches Taktik-Weltraumspiel aus Amerika. Leicht erlernbar und umfangreich, technisch aber recht kümmerlich.
Starflight	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★	Klassisches Weltraumabenteuer aus Amerika, komplex und fantasievoll. Das Vorbild gibt's seit den 80er Jahren, deshalb wirkt die spielerisch identisch Mega-Drive-Variante technisch und grafisch etwas rückständig.
Street Fighter 2-Special Edition	Capcom	J 1993	Videospielumsetzung	★★★★★	Perfekte Mega-Drive-Umsetzung des Prügel-Superhits auf 24 MBit. Spielerisch und grafisch Extraklasse, bietet diese Version durch Mannschaftsmodus, sowie einstellbare Geschwindigkeit und Special-Moves noch mehr als der Nintendo-Bruder "SF 2 - Turbo"
Streets of Rage	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★	Auch "Bare Knuckle". Explosive Dauerprügelei für zwei Spieler. Acht Levels, Sonderwaffen und ein bombastischer Soundtrack von Yuzo Koshiro.
Streets of Rage 2	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★★	16MBit-Fortsetzung mit eindrucksvollen Grafiken, witzigen Animationen und zwei zusätzlichen Kämpfern. Das beste Prügelspiel auf dem Mega Drive.
Strider	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★	Gewagte Umsetzung des gleichnamigen Automaten. Mit der Bewegung der großen Spielfiguren und opulenten Hintergründen kommt das Mega Drive technisch nicht mit. Flackernd und hektisch, für Grafik-Fans trotzdem noch interessant.
Strider 2	U.S. Gold	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★	Gleicher Held, anderes Spiel: Fortsetzung, technisch ordentlich, aber nie mit dem Zauber des Originals.
Summer Challenge	Accolade	USA 1993	Computerspielumsetzung	★★	Vektorgrafik-Sommer-Olympiade mit acht Disziplinen. Wird allein schnell langweilig.
Superman	Virgin	1993	Originalspiel	★★	Gar nicht so super wie der gleichnamige Comic-Held: Ein weiteres Action-Plattformspiel nach Schema X.
Super Fantasy Zone	Sunsoft	J 1990	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★	Poppiges Ballerspektakel mit vielen Extrawaffen
Super Hang On	Sega	J 1989	Automatenumsetzung	★★	Solides Motorradrennspiel - ohne Zwei-Spieler-Modus.
Super Hydlide	T&E	J 1989	Originalspiel	★	Technisch rückständiges Rollenspiel der Mega-Drive-Frühzeit
Super Kick Off	US Gold	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★	Hektisches Fußball-Gebolze aus der Vogelperspektive mit Unmengen von überflüssigen Optionen.
Super League	Sega	J 1990	Originalspiel	★★	Baseballsimulation ohne Firlefanz - grafisch bieder, aber gut spielbar.
Super Monaco GP	Sega	J 1990	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★	Gegenüber dem grafisch revolutionären Spielautomaten total umgekrempelt. Optisch einfach und effektiv, gut spielbar und für Rennspiele recht komplex.
Super Off Road	Ballistic	USA 1992	Automatenumsetzung	★★	Turbulente Sandkasten-Rally für ein oder zwei Spieler. Wer seine drei Kontrahenten abhängt, kassiert Prämien und darf seinen Flitzer gehörig aufmotzen.
Super Real Basketball	Sega	1990	Originalspiel	★★	Mittelmäßiges Basketballmodul mit tollen Großaufnahmen bei Dunks oder Dreiern, macht vor allem zu zweit Spaß.
Super Thunderblade	Sega	J 1988	Automatenumsetzung	★★	Actionreiches Hubschraubergeballer bei dem 3-D- und Vogelperspektive abwechseln. Aus heutiger Sicht etwas ruckelig, aber tadellos spielbar.
Sunset Riders	Konami	J 1993	Automatenumsetzung	★★	Bleihaltige Wild-West-Show ohne Höhepunkte. Müdes Spiel, gute Musik.


Rocket Knight


Shinobi 3


Sonic

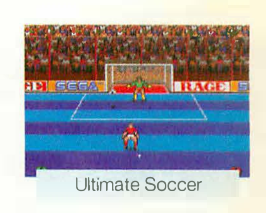

Street Fighter 2 SE


Streets of Rage


Super Thunderblade

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Sword of Vermillion	Sega	J 1989	Originalspiel	★★
Fantasy-Rollenspiel mit Stadt-, Überland-, und Dungeon-Sequenzen. Außerdem: Action-Einlagen beeindruckenden Endgegnern. Nette Benutzerführung, aber monotoner Spielablauf.				
Talespin	Sega	USA 1993	Originalspiel	★
Bär Baloo sammelt Frachtkisten ein. Spielt sich genauso langweilig, wie es sich anhört.				
Talmit's Adventure	Namco	J 1992	Originalspiel	★★
Putzig-Jump'n'Run mit frischen Spielideen, das grafisch danebenliegt.				
Taz-Mania	Sega	USA 1992	Originalspiel	★★
Spiel mit allem, was einen Hit ausmacht: Witziger Held, lustige Animationen und viele Levels. Aber: Im durchgestylten Plattformgehüpfe ist der Spielspaß verlorengegangen.				
Terminator	Virgin	GB 1992	Originalspiel	★★
Bleihaltige Plattform-Jagd auf Cyborg-Arnie. Geringe Anzahl von Levels soll mit unverschämtem Schwierigkeitsgrad wettgemacht werden.				
Thunder Force 2	Techno Soft	J 1989	Originalspiel	★★
Abwechslungsreicher Baller-Oldie, der von den beiden Fortsetzungen locker in den Schatten gestellt wird.				
Thunder Force 3	Techno Soft	J 1990	Originalspiel	★★★★★
Horizontal-Scroller: Grafisch grandioses Dauerfeuer spielerischer Einfälle, Gags und Todesfallen. Vier Levels können frei angewählt werden, die restlichen gibt's jedoch erst, wenn man das bleihaltige Quartett überlebt hat.				
Thunder Force 4	Techno Soft	J 1992	Originalspiel	★★★★★
Höllisch schwere Horizontal-Ballerei, in der sich geklaute Ideen (aus Super-Nintendo- und Automatenspielen) geschickt mit Hommagen an den Vorgänger und brandneuen Spielelementen verbinden. Guter Vorspann und harter Soundtrack mit 32 Stücken. Das beste Ballerspiel auf dem Mega Drive.				
Tiny Toon Adventures	Konami	J 1993	Originalspiel	★★★★★
"Buster's hidden Treasure": Erfrischendes Jump'n'Run um die amerikanischen Zeichentric stars. Abwechslungsreiche Bonuslevels und Geheimwelten, witzige Melodien und den niedlichen Helden Buster - ein Muß für Freunde von Geschicklichkeitsspielen.				
ToeJam & Earl	Sega	USA 1991	Originalspiel	★★
Durchgeknalltes Action-Adventure mit Slapstickeinlagen. Hat man sich an den witzigen Animationen sattgesehen und den Hip-Hop-Soundtrack zur Genüge gehört, zeigen sich Schwächen im dünnen Spielprinzip. Viel zu erleben gibt's mit den beiden außerirdischen Helden des "Starflight"-Erfinders Glen Johnson nicht.				
Toki	Sega	J 1992	Automatenumsetzung	★★
Jump'n'Run um einen spuckenden Affen, gegenüber dem Original unerträglich gedehnt.				
Tournament Fighters	Konami	J 1993	Originalspiel	★★★★
Duell-Geprügel mit den Turtles. Spielerisch gut, mit wunderschöner Grafik und bombastischer Soundkulisse.				
Truxton	Sega	J 1989	Automatenumsetzung	★★★
Wenig komplexes, aber fesselndes Action-Spektakel, das höchste Konzentration und ein gutes Gedächtnis erfordert. Noch heute spielbar.				
Twin Hawk	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★
Auch "Hurrican". Vertikal scrollendes Ballerspiel vor dem Hintergrund des Pazifikkriegs. Auf Knopfdruck eilt ein ganzes Jägergeschwader ballernd zur Hilfe.				
Turbo Out Run	Sega	J 1991	Automatenumsetzung	★
Uninspirierte Fortsetzung zum Bleifuß-Klassiker				
Turrican	Ballistic	USA 1991	Computerspielumsetzung	★
Lieblose Umsetzung eines deutschen Actionspiels. Ballern, hüpfen und Extras einsacken.				
Twisted Flipper	Electronic Arts	USA 1992	Originalspiel	★
Ursprünglich "Crüe Ball": Lieblos-professioneller Video-Flipper um die Metal-Rocker Mötley Crüe. Gags gibt's keine.				
Two Crude Dudes	Data East	J 1992	Automatenumsetzung	★★
Rabiates Dauergeprügel gegen typische Endzeit-Komparsen				
Ultimate Soccer	Sega	GB 1993	Originalspiel nach Computervorbild	★★
Rucklige Umsetzung des 3-D-Fußball-Hits "Striker". Spielerisch eher blaß, vergeht der Spielspaß für Solo-Kicker im ruckligen Scrolling fast völlig. Dafür macht's Laune, wenn bis zu acht Kumpels gleichzeitig antreten.				
Universal Soldier	Accolade	USA 1992	Computerspielumsetzung	★
Mies adaptiertes "Turrican 2" mit Filmlizenz.				
Where in Time is Carmen Sandiego?	Electronic Arts	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Mischung aus Lernprogramm (Geschichte und Geographie) und Grafikadventu e: Ihr müßt die Meisterdiebin Carmen Sandiego durch verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte verfolgen. Mit deutschen Bildschirmtexten.				
Where in the World is Carmen Sandiego?	Electronic Arts	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Eine weitere Bildungsreise aus der amerikanischen "Carmen Sandiego"-Reihe.				
Whip Rush	Sega	J 1990	Originalspiel	★★
Nette Weltraumballerei, die heute kaum noch überzeugt.				
Winter Challenge	Ballistic	USA 1991	Computerspielumsetzung	★★
Ruckelige Vektorgrafik-Winterspiele mit verschiedenen Disziplinen.				
World Cup Italia 90	Sega	J 1989	Originalspiel	★
Uninspirierter Kick aus der Vogelperspektive.				
Wonderboy 3: Monster Lair	Sega	J 1990	Automatenumsetzung	★★
Actionversion des "Wonderboy"-Themas: wenig hüpfen, viel Ballern. Nicht übel, insbesondere die farbenfrohe Grafik gefällt.				
Wonderboy 5	Sega	J 1991	Originalspiel	★★★★★
Letzter und bester Teil der Serie: Diesmal sind die Rätseleinlagen dominant. Spielerisch ähnlich dem Master-System-Spiel "Wonderboy: Dragon's Trap".				
World Class Leaderboard	U.S. Gold	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Golfsimulation aus der berühmten Serie: Spielerisch solide, aber nicht mehr auf dem neuesten Stand				
World of Illusion	Sega	J 1992	Originalspiel	★★★★
Mickey Maus und Donald Duck treten zusammen in der Fortsetzung von "Castle of Illusion" auf: Mit witzigem Zwei-Spieler-Modus, wunderschönen Grafiken und netten Gags ein kurzlebiger Spaß, da viel zu leicht.				
Wrestle War	Sega	J 1991	Originalspiel	★
Obskures Japano-Catchen.				
WWF Super Wrestlemania	Flying Edge	USA 1992	Originalspiel	★★★
Fetzige Showkämpfe mit den Originalstars der amerikanischen Wrestling-Szene. Für zwei Spieler.				
WWF Royal Rumble	Flying Edge	USA 1993	Originalspiel	★★★
Packende Fortsetzung des Catch-Hits. Als Höhepunkt prügeln sich sechs Wrestler in und außerhalb des Rings.				
Xenon 2	Virgin	GB 1992	Computer pielumsetzung	★
Vertikal scrollendes Ballerspiel, das wegen des Bankrotts des englischen Herstellers Mirrorsoft erst ein Jahr nach seiner Fertigstellung ausgeliefert wurde. Coole Metallic-Grafik, aber schwerfälliger Spielablauf.				
Zany Golf	Electronic Arts	USA 1991	Computerspielumsetzung	★
Skurriles Minigolf aus Amerika. Auf dem Mega Drive technisch nicht besonders beeindruckend.				
Zero Wings	Toaplan	J 1991	Automatenumsetzung	★★
Liebevoll gestaltetes Weltraum-Ballerspiel mit einigen seltsamen Extrawaffen. Technisch nur Durchschnitt.				
Zombies	Konami	USA 1993	Originalspiel	★★★
Witzige Parodie auf Horrorfilme. 50 Levels voller Monster und Extrawaffen, auf Dauer etwas eintönig.				
Zoom	Sega	1989	Computerspielumsetzung	★
Der deutsche Programmierer Frank Neuhaus entwarf diesen unkomplizierten "Amidar"-Verschnitt 1988 für den Amiga - auf dem Mega Drive hat's einen ziemlichen Bart.				


Tiny Toon Adventures

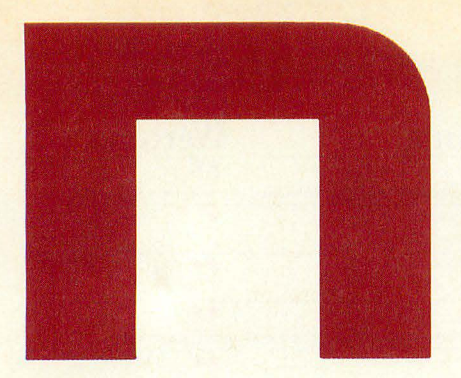
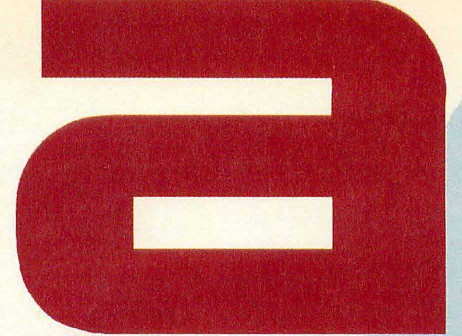
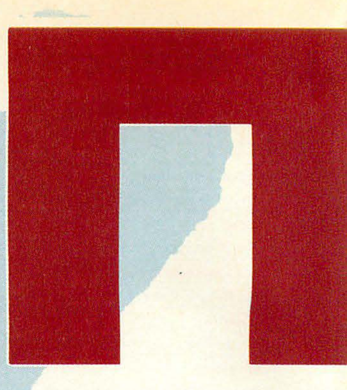

Ultimate Soccer


Thunder Force 4

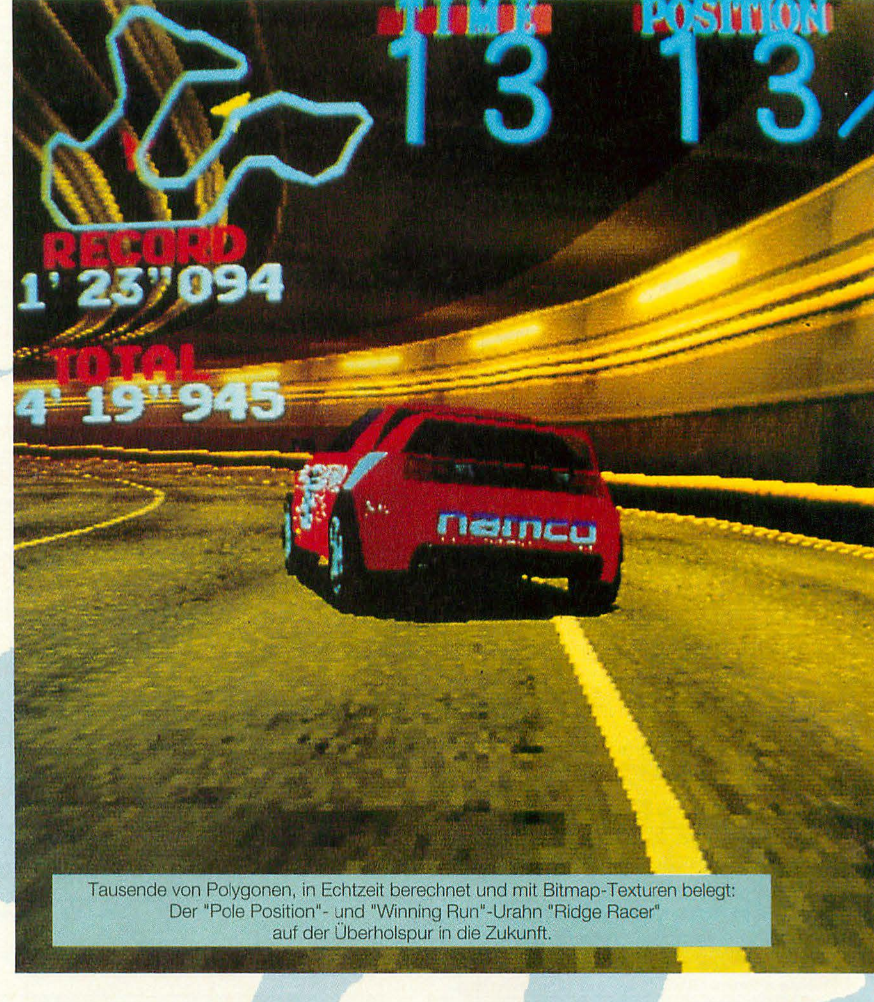

WWF Royal Rumble


Where in the World...


Tournament Fighters

Mit Pac-Man erschuf Namco die neben Mario wichtigste Spielfigur der Welt. MAN!AC sichtet die Produktpalette des japanischen Spiele-Giganten.



Tausende von Polygonen, in Echtzeit berechnet und mit Bitmap-Texturen belegt: Der "Pole Position"- und "Winning Run"-Urahn "Ridge Racer" auf der Überholspur in die Zukunft.



Für die PC-Engine setzte Namco auf Automaten ("Dragon Spirit") und...



...und Original-Konzepte: Ein obskurer Japano-Titel der späten 80erJahre.

Namco – was war da noch? Der japanische Videospielhersteller entwickelte mit "Galaxian", "Pac-Man" und "Pole Position" Genre-prägende Klassiker, war einer der ersten Software-Produzenten für Nintendos Entertainment System und ist mit Spielen für Mega Drive und Super Nintendo auch im 16-Bit-Zeitalter präsent. Trotzdem kennt den Namen Namco in Deutschland kaum ein Videospieler. Zweimal "Rolling Thunder" für das Mega Drive, eine Import-Fliegerei für das Super Nintendo und eine Handvoll Titel für den Game Boy – ein bißchen wenig für den einstigen Trendsetter im Videospielgeschäft. Zudem Namco in Japan noch immer zu den Großen zählt. Haben die Japaner Deutschland aus ihrem Vertriebsplan gestrichen?

Welche PC-Engine?

Drei Besonderheiten des deutschen Spielemarktes machen es Namco schwer, den guten Namen mit neuen Produkten unter Beweis zu stellen. Zum ersten gibt's die japanische Spielkonsole PC-Engine in Deutschland nicht offiziell zu kaufen. Obwohl der rüstige 8-Bitter in Japan erfolgreicher ist als das Mega Drive und in den USA als Turbo Duo im neuen Gehäuse wieder aufgelegt wurde, konnte sich keine Firma entschließen, das Gerät auch in Deutschland zu vertreiben. Gut 500 Spiele der wichtigsten Hersteller bleiben uns dadurch vorenthalten. Neben Hudson, Taito und Data East ist Namco ein fleißiger PC-Engine-Entwickler. Den Start der PC-Engine begrüßte der Automatenhersteller mit dem Actionspiel "Yo-Kai Do-Chu Ki", dem siebten Spiel für die brandneue Hardware. Noch 1988 erschienen die Baseball-Simulation "World Stadium" und die Automatenumsetzung "Galaga 88". Bis heute folgten 23 weitere Titel, die es niemals in die deutschen Kaufhäuser schaffen werden.



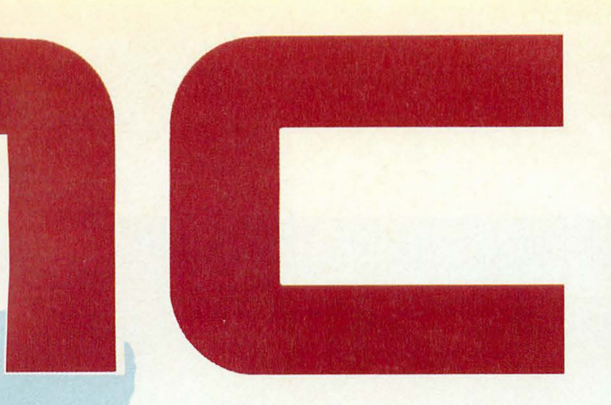
Vorberechnete Polygongrafik noch ohne Bitmap-Verkleidung: Namco Multi-Spieler-Spektakel "Galaxian 3" (1992).

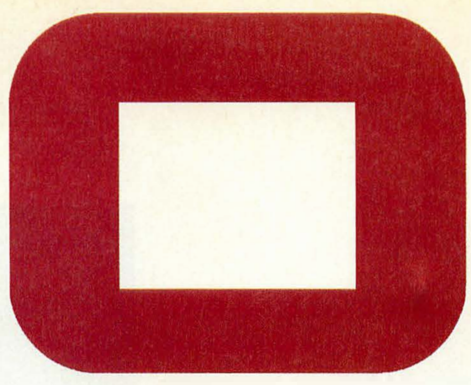


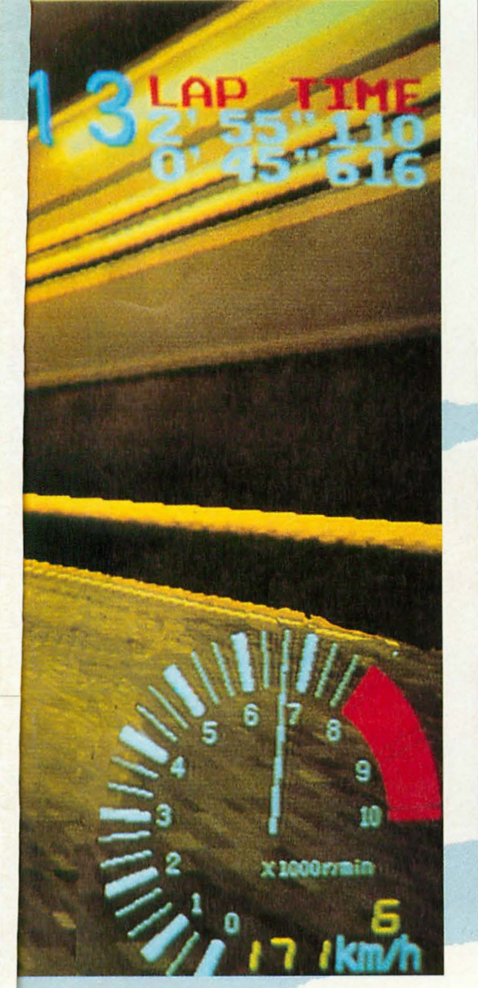
Gut zehn Jahre davor schuf Namco mit dem Klassiker "Galaxian" die wichtigste "Space-Invaders"-Erweiterung.

Gewalt - nein Danke!

Auch mit einem ihrer größten Hits neueren Jahrgangs gibt's für Namco in Deutschland nichts zu gewinnen: Der Spielautomat "Splatterhouse" schockte









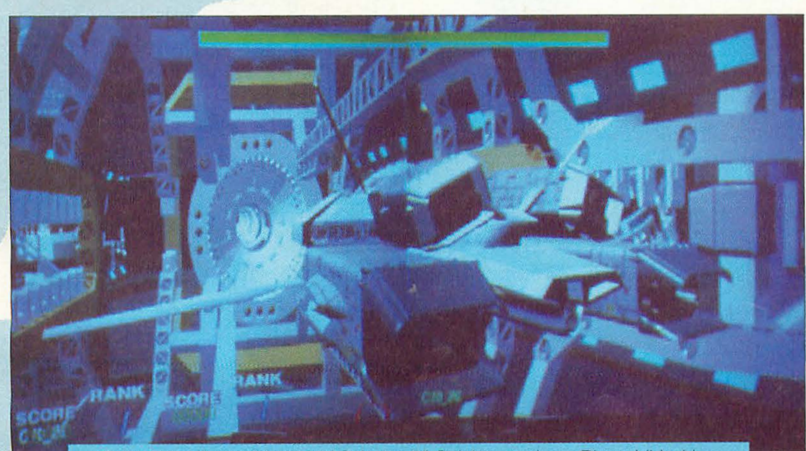
"Ridge Racer" wurde dem japanischen Spielhallenpublikum vor wenigen Monaten vorgestellt...



...und gilt als das momentan stärkste Rennspiel der Welt. Atemberaubend sind vor allem...



die realistischen Licht- und Schatteneffekte (links). "Ridge Racer" läßt andere 3-D-Simulatzion mühelos stehen.



Seit 1992 nehmen bis zu 16 "Galaxian 3"-Spieler vor einem Riesenbildschirm gemeinsam an an der Raumschlacht teil.

die Arcade-Fans mit bluttriefender Metzel-Handlung. Grafisch ist Splatterhouse eine kaltschnäutzige Persiflage auf die "Freitag der 13."-Filme, die in den 80er Jahren das Kinopublikum schockten und die Jugendschützer empörten. Der Spieler schlüpft unter Jasons Stahlmaske und demoliert mit Axt, Faust und Schlächtermesser anstürmende Monster. Knochen splittern, Eingeweide purzeln, Blut spritzt - zu hart für's deutsche Publikum fand die Bundesprüfstelle, die den Titel nach kurzem Probezocken auf den Index verfrachtete. Dort grollt der ungestüme Axt-Schwinger noch heute, während die Splatterei in den USA und in Japan bereits in die dritte Runde geht. Den ersten Teil gibt's nur als Automat und in einer PC-Engine-Variante, die folgenden beiden wurden exklusiv für das Mega Drive entwickelt – nicht jedoch für den deutschen Markt.

Keine Chance für den Spielautomat

Schließlich stolpert Namco über die deutsche Spielautomaten-Feindlichkeit und die harschen Bedingungen, die Staat und Länder den Aufstellern auferlegen. Um "Pac-Man" oder "Pole Position" in einer deutschen Spielhalle zu spielen, müßt Ihr bis zu Eurem 18. Geburtstag warten – oder nach England auswandern. Dort gibt's familienfreundliche Riesenspielhallen in jedem Urlaubs- und Kurort – kein Vergleich zu den düsteren "ab 18"-Schuppen der deutschen Großstädte. In Japan findet Ihr natürlich noch prächtigere Spielstätten. Die meisten davon sind in der Hand der Automatenhersteller; Namco selbst besitzt die "Plabo"-Kette, die auf junge Erwachsene zugeschnitten ist, die "Play City Carrot"-Zentren für Kids, die in Sportanlagen integrierten Plids-Spielhallen sowie die großstädtischen "Namco Land"-Einrichtungen. Um eine neue Generation aufwendiger Multi-Player-Automaten einzuführen, baute Namco den "Wonder Eggs"-Vergnügunspark. Dieser High-Tech-Spielplatz wird von Japanern jeder Altersklasse besucht und bietet mit "Galaxian 3" einen der fortschrittlichsten Action-Spielautomaten der Welt.

Namco - von Anfang an

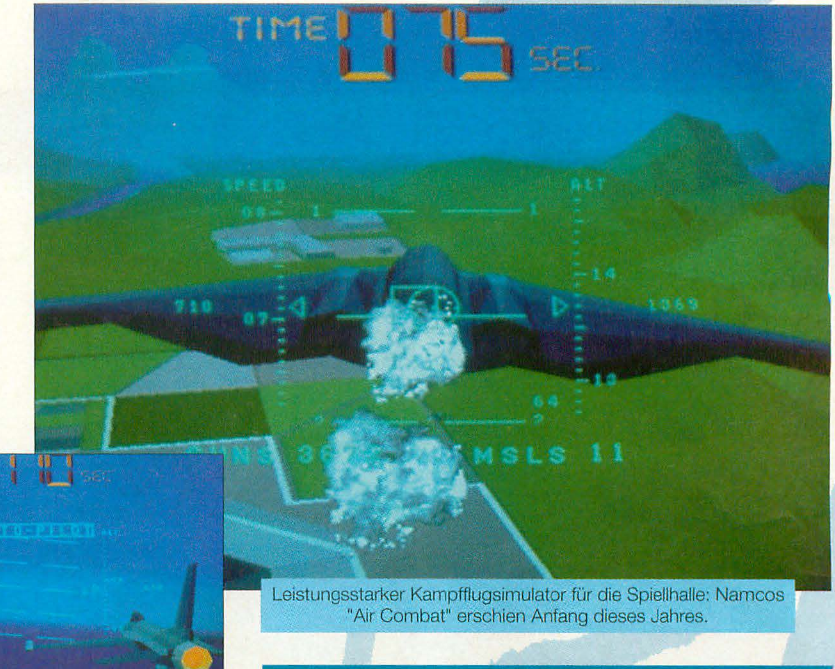
Das Bekenntnis zu Spielautomaten, PC-Engine und gewagten Inhalten wirft Namco in Deutschland aus dem Rennen. Nur Videospielveteranen erinnern sich noch an die Zeit, als Namco die beliebtesten Titel stellte. 1979 erweiterte Namco mit "Galaxian" den Baller-Klassiker "Space Invaders" der Landsleute von Taito. Galaxian, einer der ersten Automaten mit Farbgrafik, zog an Dutzenden

Sega hatte Ende der 70er Jahre "Space Attack" und "Space Invicto" im Automaten-Programm, der Hersteller IPM (heute: Irem) veröffentlichte seine Invaders-Kopie 1979 unter dem Titel "IPM Invaders", Konami bereits ein Jahr früher als "Block Invaders". Von Universal kam wiederum der 1:1-Clone "Cosmic Monster".

von **Invaders-Kopien** souverän vorbei. Vor diesem Automaten ruckelten die Weltraummonster von links nach rechts und umgekehrt an der Kanone des Spielers vorbei - erst seit Galaxian müssen die Spieler auf außerirdische Sturz- und Formationsflüge gefaßt sein. Galaxian wurde von der Konkurrenz kopiert, doch Namco war bereits ein paar Schritte weiter.

1980 erschien **Pac-Man**, eines der genialsten und bis zum Mario-Zeitalter meistverkauften Spiele aller Zeiten. Pac-Man war der erste Auftritt "intelligenter" Computergegner, die den Helden mit gerissenen Manövern umzingelten oder den Weg abschnitten. Millionen von Videospielern stürmten das Pac-Man-Labyrinth, um den Geistern ein Schnippchen zu schlagen. Schließlich tauchte mit "Mastering Pac-Man" ein Buch in den Bestsellerlisten auf, das sich mit dem Verhalten der Geister beschäftigte. Bald kannte jeder Spieler die Taktik, um sich ungeschoren durch die Levels zu mampfen. Die Geister Inky, Blinky, Clyde und Pinky lernten jedoch schnell dazu: Als "Ms. Pac-Man" 1981 den Bildschirm betrat, blieb die Suche nach dem 100 prozentigen Lösungsweg erfolglos. Die Geister waren schneller, schlauer und noch immer in der Überzahl. Am folgenden Run auf Irrgartenspiele beteiligte sich Namco mit "Super Pac-Man" und "Jr. Pac-Man".

Auch "Puckman", von den japanischen Spielern wegen des Mampf-Soundeffekts liebevoll auf "Pak-Paku" getauft. Das Wort pekopeko steckt auch in "kriechen" und "großen Hunger haben".



Leistungsstarker Kampfflugsimulator für die Spielhalle: Namcos "Air Combat" erschien Anfang dieses Jahres.

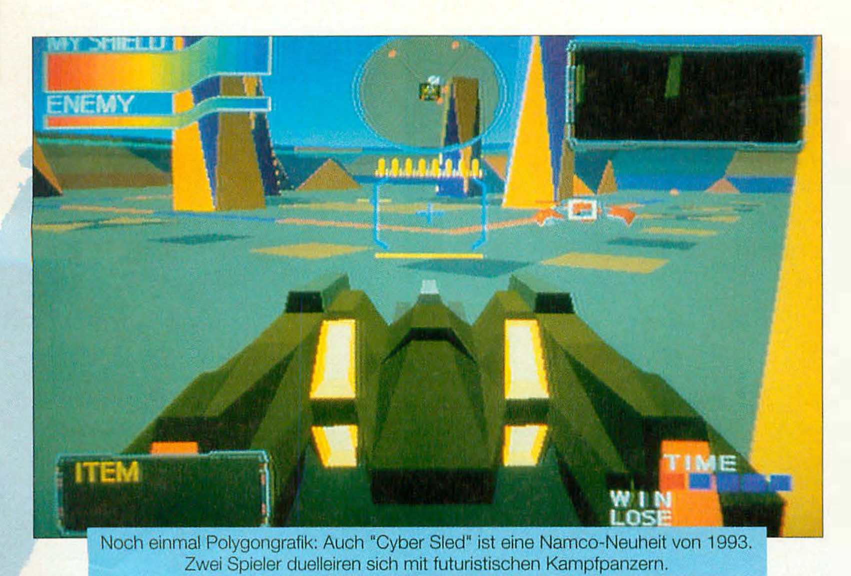
Im Unterschied zu "Starblade" und "Galaxian 3" wird die Polygongrafik von "Air Combat" in Echtzeit berechnet.

POLE POSITION

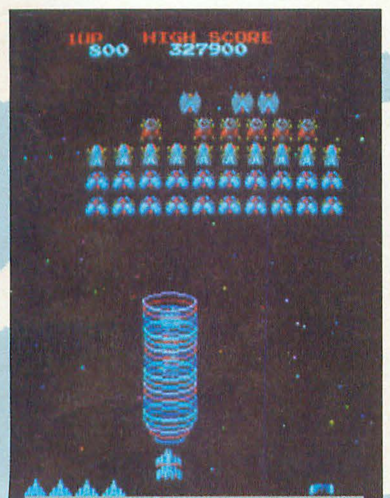
Das Spiel, mit dem das Gerase losging. Massives Formel-1-Feeling aus der "Night Driver"-Perspektive (knapp hinter dem eigenen Wagen). Pole Position startete außerhalb Japans im Team von Atari und wurde dank der atemberaubender Bitmap-Grafik weltweit ein Superhit. Der Urvater des modernen Rennspiels.

Der Hersteller hatte bereits ein neues Betätigungsfeld aufgespürt und veröffentlichte 1982 mit Pole Position die lang überfällige Verbesserung zu den Rennautomaten "Night Driver" (Atari) und "Turbo" (Sega). Der Pole-Position-Pilot saß in einem Gehäuse mit Pedalen, Lenkrad und Gangschaltung und blickte von knapp hinter dem eigenen Boliden auf das grafisch grandiose Renngeschehen. Die 3-D-Optik hatte nur einen Hacken, der bis heute nicht behoben ist: Egal, wie schnell der Spieler Gas gibt, der Hintergrund (in Pole Position der Fujijama, das Markenzeichen des amerikanischen Namco-Partners Atari) rückt niemals näher. Mit "Galaga" (das erste Spiel mit Extrawaffe), "Mappy" und "Dig Dug" plazierte Namco in den folgenden Jahren weitere Hits in den amerikanischen und japanischen Automaten-Charts. Grafisch sensationell war jedoch erst wieder "Xevious", ein vertikal scrollendes Ballerspiel vor fantastischem Hintergrund: An Bord der Silvanou und von entnervendem Hypno-Sound begleitet überfliegt der Spieler eine surrealistische Landschaft aus grünen Natur- und metallisch schimmernden Techno-Elementen. Gebäude, Panzer und Flugevihkel waren perspektivisch gezeichnet und hoben sich mit ihren Licht- und Schatteneffekte plastisch vom Erdboden ab. In die Spielgschichte ging der Level ein, bei dem man sich über den geheimnisvollen Bodenzeichnungen von Nazca mit den





Noch einmal Polygongrafik: Auch "Cyber Sled" ist eine Namco-Neuheit von 1993. Zwei Spieler duelleiren sich mit futuristischen Kampfpanzern.



Der vermißte "Galaga"-Nachfolger: Schneller und bunter, aber weniger erfolgreich als der Vorgänger.

Das wichtigste Rennspiel der Welt: Mit "Pole Position" überollte Namco Anfang der 80er Jahre die veralterten Konkurrenten "Night Driver" (Atari) und "Turbo" (Sega). Der Berg Fuji (im Hintergrund) wurde zum Markenzeichen des Klassikers.

Alien-Jägern duelliert. Xevious war zwar spielerisch eine konventionelle Ballerei, stilistisch und technisch seiner Zeit aber weit voraus. Die Spieler waren **weltweit** begeistert.
Mit dem Aufkommen der MSX-Computer wurde Namco auch im Heimbereich aktiv. Als Mitte der 80er Jahre das NES erschien, verlagerte Namco seine MSX-Aktivitäten auf die Konsolen. Hintereinander wurden die Automaten "Galaxian", "Pac-Man", "Xevious", "Mappy", "Galaga" und "Dig Dug" umgesetzt, ab 1985 entwickelte Namco erstmals auch Spiele speziell für diese Maschine. Der größte NES-Erfolg für Namco ist in Deutschland unbekannt: Die Baseball-Simulation "Family Stadium" (Erstveröffentlichung im Dezember 1986) geht mit "Famista 93" bereits in die siebte Runde. Insgesamt veröffentlichte Namco bis heute 72 Titel für das Nintendo Entertainment System.
Die Spielhalle blieb jedoch auch im Nintendo-Zeitalter der wichtigste Markt für technische Innovationen. 1987 tauchte Namcos "Final Lap"-Rennspiel in den Arcades auf; ein Pole-Position-Teamspektakel, bei dem jeder Spieler seinen eigenen Monitor hatte. Bis zu vier Raser konnten teilnehmen und traten im gemeinsamen Team gegen computergesteuerte Konkurrenten an. Ein bis heute ungeschlagenes Vergnügen. Mit Rennspielen ging's weiter: Unter dem Titel "Winning Run" schuf Namco 1989 die erste 3-D-Simulation im Formel-1-Ambiente. Statt der pixelfeinen Bitmap-Grafik waren Winning Run-Strecken in Polygonen dargestellt und animiert. Mit dieser Technik (aus Flugsimulationen bekannt und von Nintendo in "Star Wing" verwendet) brauste das Rennspiel in die dritte Dimension. Ein Jahr später setzte Namco noch eins drauf und kombinierte 3-D-Grafik mit Panorama-Blick. Der Automat war treffend mit "Driver's Eye" betitelt und protze mit rasenden Polygonen auf drei Monitoren. Für die meisten deutschen Automatenhersteller war er deshalb zu teuer.
Polygone gab's auch in "Starblade", dem Ballerspiel, dem Segas "Silpheed" Pate stand: Mutige Spieler, die sich in die Pilotenkanzel der Weltraumschlacht wagten, wurden über animierte 3-D-Modelle und Vektoren-Zeichnungen auf den Gegner und die primären Ziele eingeschworen und dann ins All geschos-

Final Lap

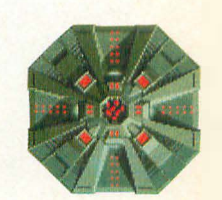
Grafisch hochgezüchtetes "Pole Position" für ein bis vier Spieler. In Deutschand gab's die Quartett-Version (vier Spiele fahren im gleichen Team - kann sich einer für das nächste Rennen qualifizieren, sind die anderen drei auch dabei) nur selten. Rasant im Solo-Modus, konkurrenzlos ab der Zwei-Spieler-Version.

Winning Run

Polygon-Sensation: Der erste Rennautomat, der auf hochdetaillierte Bitmap-Grafik verzichtet, um mittels ausgefüllter geometrischer Formen ein echtes 3-D-Gefühl zu schaffen. Ein Vorläufer zu Segas "Virtua Racing".

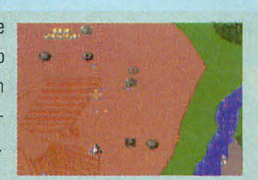
Ridge Racer

Goodbye Formel 1: Der neueste Gasfuß-Knüller spielt im Tourenwagen-Milieu. Von Polygonen ist dank Echtzeit-Texture-Mapping nichts mehr zu sehen. Grafisch überrundet "Ridge Racer" "Virtua Racing" im Leerlauf.



Die aktuellste Xevious-Hommage findet Ihr in der Computerspiel-umsetzung "Super Swiv" für das Super Nintendo. Die englischen Programmierer von Sales Curve bauten in ihre Nonstop-Ballerei einen Abschnitt im Original-Xevious-Look ein!

Namco-Classics

Name	Was geht ab?	Heim-Varianten
Galaxian	Sie flogen ganz oben, ab und zu kam einer 'runter: Nach heutigen Maßstäben durchschaubares, doch göttlich einfaches Ballerspiel. Es gibt keine Extras, ein Endgegner läßt sich auch nicht blicken – ganz zu schweigen von neuen Hintergründen oder Feinden.	Vor gut zehn Jahren erschien Galaxian zum ersten Mal auf Modul. Die Atari-Version fürs VCS ist überraschend bunt und erschien erst zur Endzeit dieser Konsole. Galaxian gibt's als erste Namco-NES-Veröffentlichung seit Juli 1984. Sieht man vom Bildschirmformat ab (breit statt hoch), ist's eine optisch originalgetreue Version.
Pac-Man	Nur Ms. Pac-Man ist dank super-geschickter Geister noch eine Runde besser. Auf dem symmetrischen Pac-Man-Spielfeld gibt's vier Geister, vier Energiepillen und massig zu futtern. Ein existenzialistisches Vergnügen: Lauft & freßt um Euer Leben!	Die erste Modul-Variante (1982 für das VCS) ging als unglücklichste Umsetzung der Spielefrühzeit in die Geschichte ein (und hat sich dennoch wie verrückt verkauft). Zwei Jahre später erschien die NES-Version als zweites Namco-Spiel für den 8-Bitter. Natürlich gibt's Pac-Man auch für Game Boy (mit anwählbarem Bildschirm-Maßstab) und Game Gear.
Galaga	Das Ding macht heute noch Spaß: Dezent vergrößerte Galaxian-Nachfahren kommen ins Spielfeld geflogen, nehmen oben Aufstellung und düsen alleine oder in der Mini-Gruppe auf den Spieler herab. Von Level zu Level steigen Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit in exakt ausgetüftelten Schritten, während die Flugrouten der Aliens tückisch variieren. Läßt man sein Raumschiff kidnappen, hat man die Chance auf den Doppelschuß – oder auf doppelten Verlust. Zwischen den Levels gibt's "Galactic Dancing" – wer hier ballert, ist doof oder hat keine Ahnung von Galaga.	Die NES-Version ist gut, hat schon acht Jahre auf dem Buckel und ist in Deutschland nicht mehr erhältlich. Noch besser und seltener ist die Variante für Ataris glücklose 7800-Konsole – Fans sollten danach Ausschau halten. Die Spielhallenfortsetzung "Gaplus" war in Deutschland kaum zu finden und wurde weltweit nur für ein Heimsystem umgesetzt: 1988 veröffentlichte Virgin eine Version für den C 64-Homecomputer.
Pole Position	Rennspiel-Klassiker mit Lenkrad, Pedalen, zweifstufiger Gangschaltung und Vorzeige-Grafik. Damals ein weiter Schritt voraus, heute witzig, aber aufgrund der verstaubten Technik ohne Chance auf einen Startplatz im Automatenfeld.	Ohne die tolle Grafik ist Pole Position nur noch der halbe Spaß – zumindest wenn man nach der VCS-Version geht. Auf dem 7800 ist's besser und sogar als Fortsetzung ("Pole Position 2") zu haben. Eine NES-Version hat sich Namco (Vielleicht aus Respekt vor dem Automaten?) gespart.
Dig Dug	Buddeln und pumpen. Wär's im Erdreich halb so interessant wie in einem Labyrinth, hätte Dig Dug gute Chancen auf die Pac-Man-Nachfolge gehabt. So bleibt's bei einer munteren Monsterhatz mit Knalleffekt und feuerspeienden Mini-Drachen.	Für die VCS-Oldtimer 2600 und 7800 sowie für das NES erschienen. Gelungen ist auch das spielerisch erweiterte "Dig Dug 2", das vor sieben Jahren in Japan für das NES veröffentlicht wurde.
Xevious	Vertikal-Scroller, der aufgrund der grafischen Einfälle und Ausführung weltweit seine Freunde fand. Umstritten sind hingegen der ultra-monotone Düdel-Soundtrack und die begrenzte Spielmechanik. Zumindest kann man auf dem ganzen Bildschirm herumflitzen und sich neben der Bordkanone auch mit Bomben verteidigen.	Die seltene 7800-Version unterstützt beide Feuerknöpfe des Atari-Pads – allein deshalb ist sie empfehlenswert. Akzeptabel ist auch die NES-Version von 1984, 1:1 wie der Automat spielt sich die Variante für die PC-Engine. 
Galaga 88	Bis auf die neurotische Alien-Eigenschaft, sich vor dem Angriff in Formation zu stellen, war alles neu. Die Farben knalliger, das Galactic Dancing noch verrückter – es soll Chefredakteure geben, die heute noch drauf stehen (und gewisse andere, die's niemals gemocht haben, es aber aus Kollegialität trotzdem erwähnen). Witzig ist, daß Ihr bei Galaga 88 einige Monster wie in Dig Dug aufblast und zerplatzen laßt.	Die PC-Engine-Version (ein Frühwerk von 1988) ist trotz gestauchtem Bildschirm automatengetreu und eines der besten 8-Bit-Ballerspiel der Welt. Ebenfalls gut gelungen ist die Game-Gear-Variante "Galaga 91", die in Europa als "Galaga 2" von Sega veröffentlicht wurde. 
Final Lap	Revolution in der Spielhalle: Jedem Raser seinen eigenen Monitor. Die "Final Lap"-Luxus-Variante hatte vier Bildschirme und Sitzplätze, vor der Sparversion mußte man mutterseelenallein (und stehend!) verharren.	Gibt's zwar für das NES, hat jedoch kein MAN!AC jemals gesehen. Gut ist die PC-Engine-Version für zwei Spieler: leider werdet Ihr die nicht im Kaufhof um die Ecke bekommen.

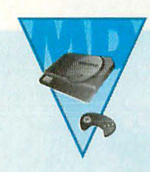
sen. Dort lauerten gewaltige Raumkreuzer und schwerbewaffnete Kampfstationen, galaktische Jagdflotten und laserspeiende Geschützstellungen. 3D total: Kopfüber und vom Funkverkehr der Kampfgefährten angeheizt, düst man durchs Laser-Kreuzfeuer, hautnah an feindlichen Schiffen und Asteroiden vorbei und durchs Innere der gegnerischen Basis-Stellungen. Zehntausende von Polygonen bewegen sich in der Sekunde vor dem Auge des Spielers. Einen spielerischen Haken konnte selbst die teure Hardware des Namco-Automaten nicht ausmerzen: Das Raumschiff wird automatisch gesteuert, der Spieler greift nur über die Bordkanone ins Geschehen ein. Dabei fällt's kaum auf, daß die bombastische Science-fiction-Grafik vorausberechnet abläuft. Um der Nachfrage

Driver's Eye



"Winning Run" im Panorama-Blick. Der luxuriöse Automat mit drei Bildschirmen und Pioneer als Sponsoren-Logo auf dem Gehäuse war in Deutschland selten.

nach Polygon-Abenteuern im Starblade-Stil nachzukommen, investierte Namco weitere Yen in die 3-D-Animation. "Galaxian 3" ist das letzte Wort, das Namco in Sachen "vorberechneter Computergrafik" gesprochen hat: bis zu 16 Spieler nehmen über einen 360°-Rundum-Monitor an dieser aufgepepten Starblade-Variante teil. In Europa gibt's "Galaxian 3" nur einmal: Wollt Ihr die abgespeckte Variante für sechs Spieler genießen, solltet Ihr die Trocadero-Spielhalle am Picadelly Circus in London besuchen.



Offizielle Namco-Module für das Mega Drive

Phelios	vertikal scrollendes Fantasy-Shoot 'em Up. Trotz spielerischer Längen noch sehr atmosphärisch und amüsant.
Burning Force	recht lahmes 3-D-Geballere, von Segas "Space Harrier" beeinflußt
Talmit's Adventure	seltsames Geschicklichkeitsspiel nach dem japanischen Zeichentrickhelden "Magical Hat"
Rolling Thunder 2	Bleihaltige Automatenumsetzung für ein oder zwei Spieler
Ball Jacks	dümmliches Ballspiel im Action-Gewand für bis zu zwei Spieler

Namco heute

Seit letztem Jahr operiert Namco auch in Europa. In England wurde die Zusammenarbeit mit dem ehemaligen Nintendo-Vertrieb Bandai bereits beendet. Ob und über wen Super-Nintendo-Spiele wie "Super Familiy Tennis", **"Pac Attack"**, "J League Soccer Prime Goal" und "Suzuka 8 Hours" in Deutschland erscheinen, steht jedoch noch nicht fest. Auch die Zukunft der Sega-Produkte ist nicht sicher: Bislang erschienen zumindest eine Handvoll der zwei Dutzend Spiele für Game Gear ("Galaga 2") und Mega Drive ("Phelios", "Rolling Thunder") über Sega. Seit Mitte letzten Jahres hat Namco das Mega Drive nur mit zwei "Splatterhouse"-Spiele bedacht; aus bereits erläuterten Gründen werden beide nicht in Deutschland veröffentlicht. Das Actionspiel "Ball Jacks" wurde vor kurzem ausgeliefert, markiert aber den Tiefpunkt von Namcos Heimentwicklungen.

An Trip Hawkins 3DO-Abenteuer ist Namco beteiligt - ohne bisher jedoch eine Eigenentwicklung für die brandneue Hardware beim Namen zu nennen.



Mit Polygongrafik in die Zukunft: "Starblade" ist der spielerische Vater von "Silpheed" und "Star Wing"

SN

Namcos Super-Nintendo-Spiele gibt's in Deutschland nur als Import. Von links nach rechts: Die etwas flügellahme US-Produktion "Wings 2" (oben), die Automatenumsetzung "Suzuka 8 Hours", die Fußballsimulation "Prime Goal" und "Smash Tennis", das im Sommer dieses Jahres in Japan erschien.

GB

Für den Game Boy veröffentlichte Namco vom September 1990 bis heute zehn Spiele und drei verschiedene "Barcode Boy"-Ergänzungen. Weder die Handheld-Umsetzung von "Pac-Man" (links), noch das Golfspiel "Namco Classic" (rechts) erschienen offiziell in Deutschland.

In Japan erschien das Grübelmodul Pac-Attack als "Cosmo Gang: The Puzzle". Da die Zeichentrickstars Cosmo Gang in den USA und Europa niemand interessieren, den Nimmersatt Pac-Man hingegen jeder kennt, wurde die Grafik dezent umgepinselt und das Spiel mit neuem Namen ausgestattet.



HERO









Nach Ms. Pac-Man und der Link-Prinzessin Zelda ist die hier vorgestellte Dame die bekannteste Heldin der Videospielgeschichte – nach Meinung ihrer Fans zugleich die attraktivste und gefährlichste: Mit Handkanten-Schlägen und Fußkicks befördert sie die stärksten Kämpfer der "Street Fighter 2"-Welt auf die Matte; lediglich im zweiten Spiel ihres "Final Fight"-Kollegen Haggar bleibt sie im Hintergrund und genießt ein Tässchen Kaffee, während sich die Raufbolde im Vordergrund die Nasen blutig prügeln.

Auf dieser Seite erfahrt Ihr alles, was Ihr schon immer über Chun-Li wissen wolltet, sie persönlich aber nicht zu fragen wagtet. "Street Fighter"-MAN!AC Andreas hat sich durch sein riesiges Prügelspielarchiv gewühlt und interessante Facts hervorgekramt. Neben Allerwelts-Infos – Chun-Li wurde am 1. März 1968 in China geboren und ist 1,70 Meter groß – kennt der Insider sogar Ihre Maße (88-58-90).

Wie einige ihrer Kollegen nimmt Chun-Li aus persönlichem Interesse am "World Warriors"-Wettkampf teil. Die zierliche Chinesin arbeitet als Agentin bei Interpol und verfolgt schon seit langem die Spur der internationalen Schmugglerorganisation Shadowloo (Shadule). Die Spur führt sie zum "World Warriors"-Turnier – sie vermutet, daß Mr. Bison, einer der Großmeister, Anführer von Shadowloo und Mörder ihres Vaters ist. Mit ihrem zerbrechlichen Auftreten hat Sie schon viele Gegner getäuscht, die sich Sekunden später im Staub fanden – die schöne Dame kann perfekt Kung-Fu. Ob mit Lightning, Whirlwind Kick oder Fireball (ab "Street Fighter 2 Turbo/Special"), sie heizt ihren männlichen Gegnern mächtig ein.

SPIELOGRAFIE

1991	Street Fighter 2 (Arcade)
1992	STF 2' CE (Arcade)
	STF 2 (Super Nintendo)
	STF 2' Turbo (Arcade)
1993	Final Fight 2 (Super NES)
	STF 2' CE (PC-Engine)
	STF 2' Turbo (Super NES)
	STF 2' Special (MD)
	Super STF 2 (Arcade)





Privat wünscht sich Chun-Li ein ruhigeres Leben. Die junge Frau war bis zum ersten "World Warriors"-Turnier ("Street Fighter 2") mit dem Japaner Ryu liiert, doch nach dessen Sieg haben sich die beiden aus den Augen verloren. Die Beziehung von Chun-Li und Ryu begann schon vor vielen Jahren, als sie ihm und seinem Freund Ken beim Training mit dem Großmeister Shen Long zusah. (Ken stieg nach seiner Teilnahme am "World Warriors"-Contest ins Werbegeschäft ein und dreht nun TV-Spots für den Softdrink "Quickfresh".)



Quotengleichheit? In "Street Fighter 2" beweist sich Chun-Li als einzige Frau gegen elf bärenstarken Macho-Männer.

Bein zeigen gehört nun mal dazu: Um Ihren Boyfriend Ryu zu beeindrucken, gestattet Chun-Li schonmal tiefe Einblicke.



In "Final Fight 2" (kommt Weihnachten für das Super Nintendo) gibt Chun-Li ein Gastspiel – im Hintergrund nimmt sie einen Imbiß zu sich.

Chun-Li Look-Alike im französischen Videospielemagazin Control. In Japan könnt Ihr Euch sogar Chun-Lis Klamotten kaufen.

Chun-Li gehört zusammen mit Ryu und Ken zu den Stars von "Street Fighter 2". Keine andere Figur verbindet besser miteinander, was die Japaner von ihren Videospielhelden erwarten: Die Kids wollen keine Klempner mit Bierwampe mehr, sie sind auf sexy Ladies in hautengen Klamotten fixiert – und Chun-Li sieht nicht nur gut aus, sie läßt sich auch im Kampf effektiv einsetzen. Zusammen mit Ken und Ryu steht sie auf fast allen Marketing-Artikeln im Vordergrund. So beginnt die Comic-Serie des amerikanischen Malibu-Verlags mit der Beziehung der drei, Videospielmusik-CDs ziert sie mit ihrem Konterfei und Chun-Li Look-Alike-Wettbewerbe werden in Japan gern besucht. Im jüngst abgedrehten "Street Fighter 2"-Videofilm (produziert von Capcom) spielt sie natürlich eine der Hauptrollen; selbst der Hong-Kong-Actionstar Jackie Chan schlüpfte unlängst in Chun-Lis Kampfdress – die "Street Fighter"-Traumseqeuenz seines neuen Films "City Hunter" sorgte in Fernost für rege Diskussionen.

Mit "Street Fighter 2" gab Chun-Li 1991 Ihren Einstand in der Spielhalle, in den Nachfolgern wurden ihre Fähigkeiten modifiziert: Bei der Champion-Edition hatte sie eine Handvoll neuer Bewegungen drauf, in der "Turbo"-Version verteidigt auch sie sich mit Feuerbällen. Für den Spielhallenstart von "Super Street Fighter 2" hat sie noch einmal ein paar Trainingsstunden genommen und eine Reihe neuer Kniffe dazugelernt. Das war auch dringend nötig, erwartet sie doch mit der Engländerin Cammy eine Nebenbuhlerin im Kampf um die Gunst des männlichen Publikums. Ob die europäische Newcomerin ihrer erfahrenen Konkurrentin das Wasser reichen kann, erfahrt Ihr in unserem "Super Street Fighter"-Special ab Seite 18 in dieser MAN!AC.

In Taiwan treibt sich das Mädel sogar auf dem 8-Bit-NES (Famicom) herum: Im Land der illegalen Software wird ein Modul angeboten, bei dem die "Street Fighter 2"-Helden gegen Mario & Konsorten antreten. Der passende Titel dieses unlizensierten Moduls: "Super Mario Fighter 2" – zum Preis von umgerechnet 120 Mark erhältlich. *ak*



CHUN-LI

MANIAC



Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Ihr erhaltet jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo auch Geld. Oder Ihr holt Euch das MAN!AC-Abo im Doppelpack mit dem neuesten Anime-Fetzer aus Japan. Zwei aktuelle Titel haben wir für Euch gesichtet und an Land gezogen – das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht.

Hoffnungslos durchgeknallter High-Speed-Slapstick. Statt einer Handlung gibt's knochenharte Randale ohne Verschaufpause – für alle, die eine doppelte Portion Schwachsinn vertragen können.



Der Super-Killer Crying Freeman weint um jedes seiner Opfer. Einer jungen Augenzeugin verrät er seinen Namen und spricht damit nach chinesischem Mafiabrauch ihr Todesurteil. Das Mädchen äußert einen letzten Wunsch. Hochstilisierte Actionsequenzen in Extrem-Zeitlupe, viele Tränen, aber noch mehr Blut

Ihr wollt **eines** der Manga-Videos zusammen mit dem unschlagbaren Jahresabo von MAN!AC haben? Dann schnell den Coupon ausgefüllt und eingeschickt an

Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

In Zusammenarbeit mit...

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Ich entscheide mich für:

- [ ] Das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 59,90 Mark
- [ ] Manga-Video "Ultimate Teacher" und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark
- [ ] Manga-Video "Crying Freeman" und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark

Das erste Heft (und mein Video) erhalte ich nach Bezahlung der Rechnung.

Meine Adresse:

Name, Vorname ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

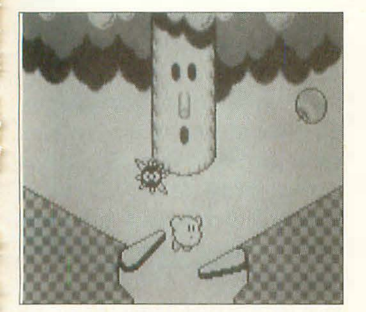
Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

- [ ] Bequem per Bankeinzug
  Konto-Nr.: ____________________
  Bankleitzahl: ____________________
  Kreditinstitut: ____________________
- [ ] gegen Rechnung

Santa Claus kommt

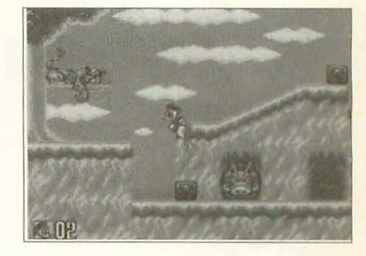
Mering, iz – Kurz vor Weihnachten legen sich die Hersteller noch einmal ins Zeug: Nintendo bringt bereits eine Fortsetzung zum nimmersatten Kirby auf den Markt: "Kirby´s Pinball Land" entführt den rundlichen Helden in ein Land voller Bumper und Paddles. Ehrensache, daß es Bonuslevels und Geheimräume zu entdecken gibt. Die Mega-Männer von Capcom setzen ebenfalls auf Serien: In "Duck Tales 2" ist Multi-Trillionär Onkel Dagobert auf der Suche nach einem Schatz.



Kirby's Pinball Land auf dem Game Boy

Das Game Gear freut sich nicht minder über Modul-Nachschub: Exklusiv für das Farb-Handheld entwickelte Sega "Sonic Chaos", in dem auch Tails mit von der Partie ist. Im Kampf gegen Dr. Robotnik steuert Ihr den High-Speed-Igel durch rasend schnell scrollende Labyrinthe. Spielerisch entspricht der Titel den bekannten "Sonic"-Abenteuern. Mit dem ausgeflippten "Sonic Spinball" fürs Mega Drive hat´s nichts zu tun. Disney-Superstar Donald Duck bekommt mit "Deep Duck Trouble" (Fortsetzung der "Lucky Dime Capers") ebenfalls ein Spiel für unterwegs auf den Leib geschneidert. Der Fluch eines antiken Talismann läßt Onkel Dagobert wie einen Luftballon aufquellen. Donald muß das Kleinod wieder in ein entlegenes Dschungel-Heiligtum zurückbringen. Die Codemasters setzten das leichtverdauliche Adventure mit "Cosmic Spacehead" auch auf den Game Gear um. Auf der Reise zur Erde sammelt Cosmic Bonbons und schlägt sich mit Monstern und Bürokraten herum.

Das Lynx hat einen seltenen Neuzugang zu vermelden: Im engagierten Tierschutz-Drama "Gordo 106" steuert Ihr ein Labor-Äffchen beim Versuch, alle anderen Tiere aus der mißlichen Lage in Versuchskäfigen zu befreien.



Neu für Game Gear: Deep Duck Trouble

INHALT

Alfred Chicken	84
Batman – Animated Series	82
Jurassic Park	83
Nigel Mansells World Championship	84
On the Tiles	84
Zelda – Links Awakening	82
Zool	83

Spielautomat auf Game-Boy-Basis

Großostheim, iz – Lange angekündigt, jetzt auch in deutschen Läden zu haben – der Hyperboy von Konami. Das schmucke Stück Hardware erwacht zum Leben, wenn der Game Boy hineingesteckt wird und wandelt das unscheinbare Handheld zur Automatenkonsole. Eine Lupe vergrößert das sichtbare Display, aus den Stereo-Lautsprechern pulsieren HiFi-Game-Boy-Musiken und knallen Soundeffekte. Mit dem spielhallengestählten Steuerknüppel jagt Ihr die alten Sprites zu neuen Abenteuern. Um das stilechte Feeling zu komplettieren, könnt Ihr im schummrigen Arcade-Dunkel auch die eingebauten Lichtquellen einschalten und den Game Boy in gleißendes Licht tauchen.

Im 100-Stunden-Dauertest offenbarte der Testprobant aber kleine Mängel: Der Hyperboy hat keinen Netzanschluß und muß mit Batterien gespeist werden. Die Bildschirmlupe verzerrt die Perspektive, ist aber brauchbar. Der Joystick kann ebenfalls nicht 100prozentig überzeugen, da die Steuerung nur träge reagiert. Dafür ist die eingebaute Stereoanlage fast schon Referenzklasse – der Sound kommt klar und läßt sich am Game Boy bis zur Schmerzgrenze hochregeln.

Fazit der Stiftung Spieletest: Der Hyperboy ist das ultimative Spielzeug für jene, die schon alles haben, kostet knapp 100 Mark und ist im einschlägigen Fachhandel erhältlich.



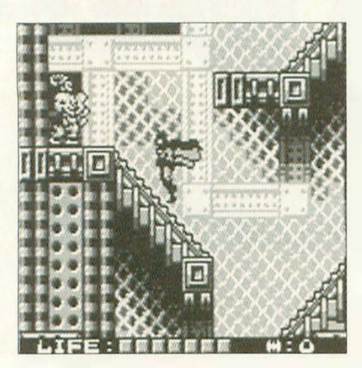
Objekt der Begierde: Hyperboy von Konami.



Batman – Animated Series



Neben altmodischen Faustkampftechniken setzt Batman auch Baterangs ein



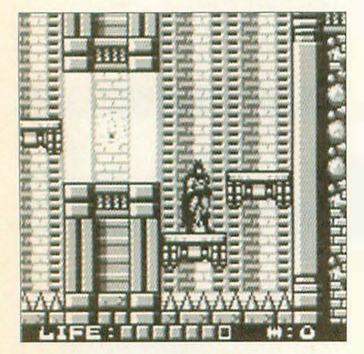
In der mörderischen Spielzeugfabrik stellt Batman die Schurken

Rechtzeitig zum Start der Zeichentrickfilmreihe auf Pro 7 bringt Konami das Game-Boy-Spiel zur Serie auf den Markt. Ihr übernehmt wieder einmal die Rolle des edlen Millionärs Bruce Wayne, der in seiner Freizeit als Fledermaus maskiert Gotham City von Superkriminellen säubert.

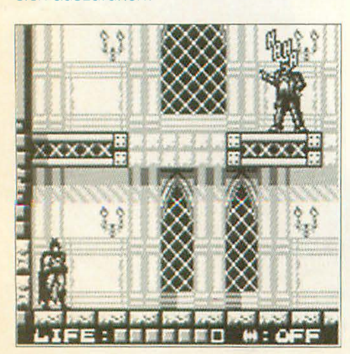
Diesmal habt Ihr es gleich mit sechs berühmt-berüchtigten Schurken zu tun: Im ersten Level rettet Ihr die Stadt vor Jokers explosiven Teddybären. Der nächste Abschnitt ist unterteilt. Ihr tretet mit Batman und Robin gegen Mr. Freeze und Scarecrow an, die Gotham mit einer Eiszeit zerstören wollen. Level 3 führt Euch gegen eine monströse Giftpflanze, die von Poison Ivy gezüchtet wurde, zudem stört Euch Catwoman bei der Pflichterfüllung. Habt Ihr das vegetarische Ungeheuer in einer Dschungelwelt bezwungen, warten in Gotham bereits die nächsten Aufgaben auf Batman. Pinguin und Riddler haben einen teuflischen Plan entwickelt, mit dem sie alle Banken der Stadt ausrauben. Im Hafen stellt Ihr die beiden und verfolgt den Pinguin bis zu seinem Privatjet. Im letzten Abschnitt kommt dann eine geballte Ladung auf Euch zu: Alle Endgegner sind wieder auferstanden und müssen der Reihe nach erledigt werden.

Batman wehrt sich mit handfesten Argumenten gegen Angreifer, außerdem benutzt er sein Bat-Seil, um sich auf höhere Ebenen zu schwingen. Baterangs kann er erst einsetzen, wenn das betreffende Extra eingesammelt wurde. Robin hangelt sich außerdem an der Decke entlang und erledigt die Gegner mit seiner Schleuder.

"Batman – Animated Series" ist ein actionreicher Geschicklichkeitstest. Die Grafiken sind schön gezeichnet, aber etwas düster. Die Steuerung ist exakt genug, um bei dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad nicht zu frustrieren. Spielerisch gibt´s allerdings nicht viel Abwechslung – die Spielmechanik bleibt immer gleich. Trotzdem gehört das Spiel aufgrund der sorgfältigen Gestaltung und einer professionellen Präsentation zu den besseren Action-Jump´n´Runs.



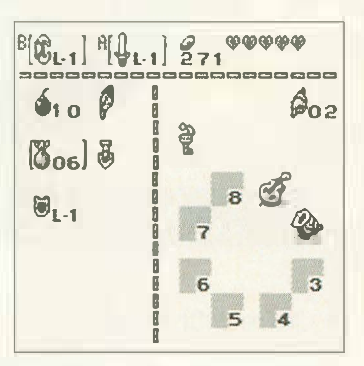
Batman hat nur wenige Sekunden Zeit, sich auszuruhen.



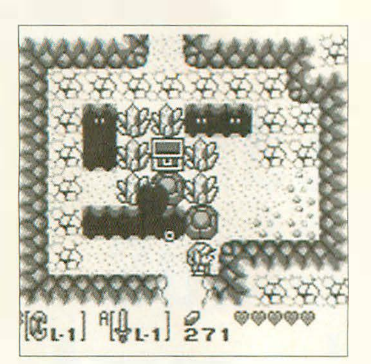
Nach jedem Level kämpft Ihr gegen einen Endgegner wie den Joker

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	68 %

Zelda: Link´s Awakening



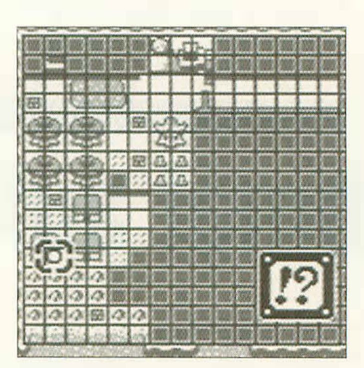
Zwei Musikinstrumente hat Link schon gefunden, acht fehlen leider noch.



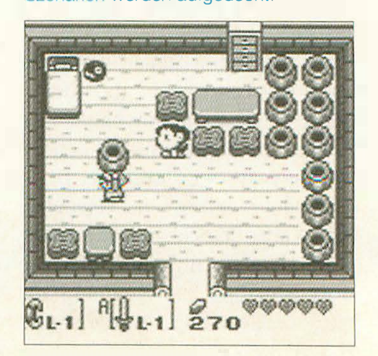
Die Schatztruhe ist bereits geplündert: Link zieht enttäuscht weiter.

Als Link entspannt ´gen Hyrule segelt, gerät er urplötzlich in einen tosenden Sturm. Das Unwetter zerbröselt sein Boot und er strandet auf einer kleinen Insel. Kaum öffnet Link am Strand die Augen, blickt er in das liebliche Gesicht Marins. Sie erzählt ihm sogleich die Geschichte von Koholint Island und bittet um Hilfe. Unser Held macht sich auf, das Geheimnis eines mysteriösen Riesen-Eis zu lüften, in dem sich ein gewisser "Wind Fish" befinden soll. Um ihn zu erwecken, benötigt Link acht unterschiedliche Musikinstrumente, die – Potzblitz – in unterirdischen Labyrinthen zu finden sind.

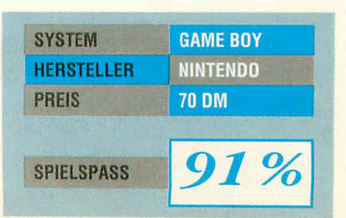
Zelda bleibt Zelda, wo es spielt und tönt: Entsprechend der Tradition gönnt uns Nintendo eine ausladende Oberwelt, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Link plaudert mit Passanten, besucht Städte und prügelt sich mit diversen Monsterrassen. Zunächst setzt er sich mit seinem Schwert zur Wehr, ehe sich der Jüngling weitere Waffen und jede Menge Gegenstände ergattert. Das Spektrum an Fundsachen ist derart groß, daß selbst die Super-Nintendo-Version neidisch auf die Handheld-Variante linst. Nintendo programmierte dem Game-Boy-Link mehr Bewegungsmöglichkeiten auf den Schwarz-Weiß-Leib, als man zu hoffen gewagt hatte. Link hebt, schubst, zieht und wirft Gegenstände, schwimmt auf Flippers Rücken durch den Ozean und lacht sich unterwegs einen Begleiter an. Oberwelt und Dungeons sind brillant designet, voller Überraschungen und genialer Puzzles. Die Perspektive wechselt, ähnlich wie in "A Link to the Past" nicht. Eine spezielle Kampfoptik fehlt, Oberwelt und Dungeosn dienen gleichermaßen als Arena. Die vier MBit Speicher von "The Legend of Zelda: Link´s Awakening" wurden elegant genutzt. Bis zu drei Spielstände lassen sich auf Batterie speichern, deutsche Bildschirmtexte erlauben auch englisch-unkundigen Abenteurern die Teilnahme. Nach dem All-Time-Favourite "Tetris" sichert sich "Link´s Awakening" die zweite Position in der Game-Boy-Klassiker-Liste.



Übersichtskarte: Die bereits besuchten Szenarien werden aufgedeckt.

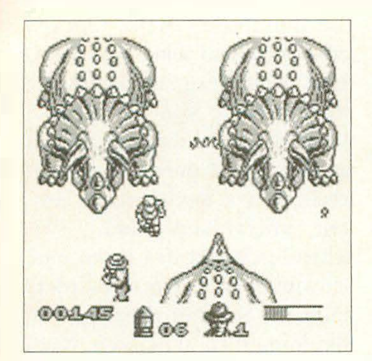


Unter manchen Krügen verstecken sich Extras oder Geldstücke.

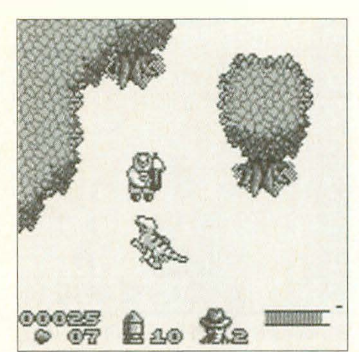


SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	91 %

Jurassic Park

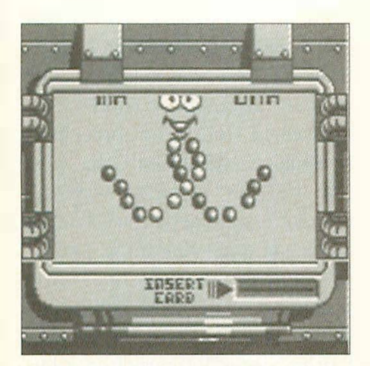


Weicht mit Dr. Alan Grant der Triceraptos-Herde aus

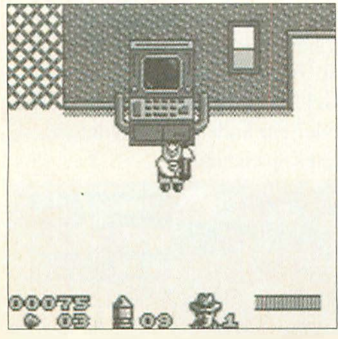


Ein Raptor kommt selten allein... Zum Glück hat Grant eine Panzerfaust.

Die multimediale Dino-Attacke geht in die nächste Runde: Jetzt haben sich auch die Game-Boy-Saurier selbständig gemacht und jagen auf dem Handheld nach menschlichen Mittagsspeisen.
Wie in den anderen Versionen steuert Ihr Dr. Alan Grant, um Eure Freunde zu retten und den prähistorischen Echsen zu entkommen. Grants Aufgabe ist es, alle Dino-Eier eines Levels einzusammeln. Dann erhält er zur Belohnung ID-Karten, die ihm die Türen zu Gebäuden öffnen.
Dort müßt Ihr Euch an Computerterminals einloggen, die Hinweise für die nächste Mission geben, sowie Tore zu anderen Teilen des Parks öffnen.



Für Informationen loggt Ihr Euch in das Computersystem ein.

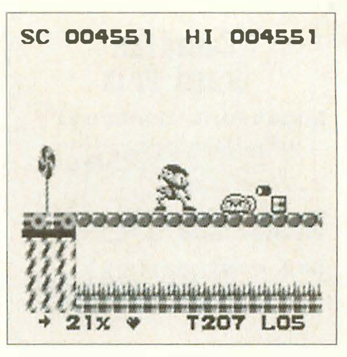


Nur mit richtigen ID-Karten lassen sich die Terminals aktivieren.

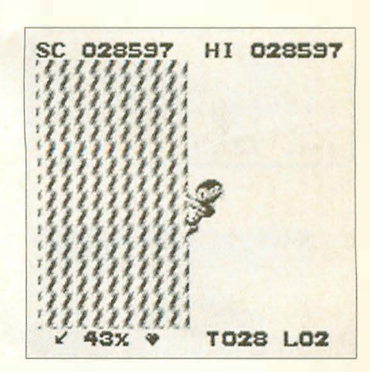
Um sich gegen die frei herumlaufenden Saurier zu schützen, benutzt Grant eine Panzerfaust, deren Munition aber ständig ergänzt werden muß. Zum Glück liegen Granaten in verschiedenen Winkeln des Parks für Euch bereit. Besonders gefährlich sind Raptoren, die plötzlich aus den Wäldern hervorspringen. Wie im Film reagiert der Tyrannosaurus nur, wenn Ihr Euch bewegt.
Hauptsächlich zu Fuß unterwegs, greift Grant später auch auf ein Schlauchboot zurück, um sich in den sumpfigen Teilen des "Jurassic Park" fortzubewegen. Außerdem müßt Ihr einer wildgewordenen Horde von tonnenschweren Sauriern ausweichen.
Die Game-Boy-Version wird wie der große Super-Nintendo-Bruder aus der Vogelperspektive gespielt. Grafisch ist das Spiel im oberen Mittelfeld angesiedelt, die Musik ist besonders im ersten Level sehr gut. Spielerisch hat Ocean zwar nichts aufregend Neues geschaffen, dafür ist der Ablauf gut gemacht und Euer Orientierungsvermögen wird genauso auf die Probe gestellt, wie Euer Können bei der Steuerung.
"Jurassic Park" ist ein gutes Modul für alle, die selbst in Schulstunden und bei Bahnfahrten nicht auf Dinosaurier verzichten können. Trotzdem solltet Ihr Euch für ein Spiel etwas Zeit nehmen, denn das Spielfeld ist relativ groß und Paßwörter gibt's leider keine.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	71 %

Zool

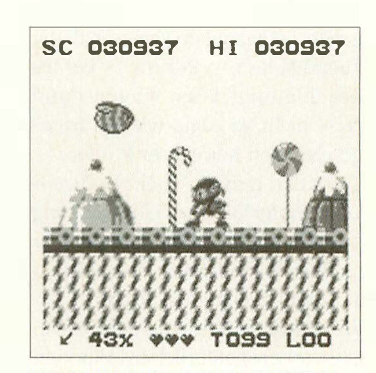


In den Levels findet Zool Dutzende von Bonusgegenständen

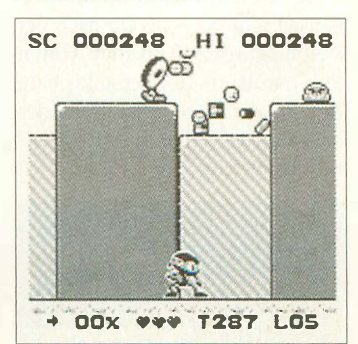


Der Ameisen-Ninja kann auch sehr gut bergsteigen

Ursprünglich vom englischen Entwickler Gremlin als "Sonic"-Konkurrent für den Amiga-Heimcomputer von Commodore erfunden, greift Ameisen-Ninja "Zool" nun alle Konsolen und Handhelds an. Dabei ist "Zool" auf der Suche nach seiner Freundin Zous, die von finsteren Mächten entführt wurde. Auf der Pirsch nach der Verlorenen steuert Ihr den kleinen Krieger durch ein Dutzend Level eines Schlaraffenlandes.
Zwischen Zuckerstangen, Keksbergen und Tortentälern findet Ihr unzählige Leckereien, die "Zool" Bonuspunkte auf das Konto buchen. Aber die Bewohner des Landes sind nicht gut auf Leckermäuler zu sprechen und greifen

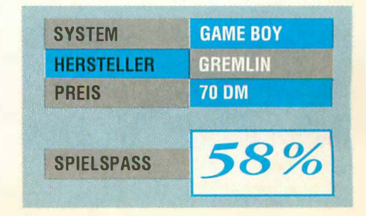


Auf der Suche nach Zous durchquert Ihr das Schlaraffenland.



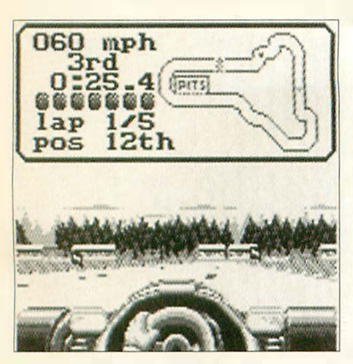
Kekswesen und Gummimonster stören Zools Vordringen

den Ameisen-Ninja mit fiesen Attacken an. Zum Glück ist Zool mit Wurfgeschossen bewaffnet, außerdem kann er weltrekordverdächtig sprinten und springen. Extras katapultieren "Zool" in luftige Höhen, verdoppeln ihn oder machen ihn unbesiegbar. Jeder Level ist in mehrfach unterteilt. Dabei dringt Ihr erst in den nächsten Abschnitt vor, wenn Zool das Ende eines Abschnittes unbeschadet vor dem Ablaufen des Zeitlimits erreicht.
Was auf Konsolen und Fernsehschirmen funktioniert, muß noch lange kein gutes Spiel auf dem Game Boy sein: "Zool" lebt weniger von aufwendig gestalteten Levels, denn von rasantem Scrolling und hyperschnellen Jump'n'Run-Aktionen à la "Sonic". Dafür ist das LCD-Display des Game Boys aber viel zu träge: Während des Spiels verwischen die Grafiken, Hintergründe und Feinde sind kaum noch auszumachen. So rennt Ihr oft blind ins Verderben. Wer sich etwas Zeit bei der Suche nach dem Ausgang läßt, gerät spätestens nach dem Verlust eines Bildschirmlebens in arge Zeitnot. Außerdem "wachsen" die Feinde ständig nach – versteuert Ihr Euch nur um Millimeter, stehen die gerade weggeräumten Gegner schon wieder auf der Matte. Eigentlich schade, denn "Zool" ist ein gutes Jump'n'Run, das leider nicht auf den Game Boy zugeschnitten ist.



SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	GREMLIN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	58 %

Nigel Mansell's W.C.



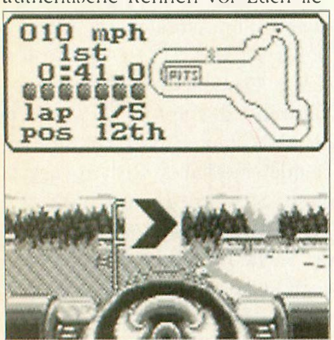
Im Rückspiegel behaltet Ihr die Mitbewerber im Auge

Canadian Grand Prix
Location: Montreal
5 Laps of 2.72 miles
Track: Dry
Rain: 10%
Lap rec: Mansell 120.284 mph
2 Slower u-bends

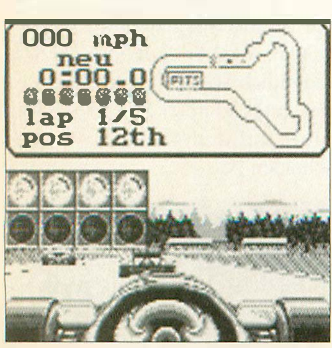
Die Weltmeisterschaft führt Euch in 16 verschiedene Länder

Formel-1-As Nigel Mansell fährt jetzt auch auf dem Game Boy vor: Das nach ihm benannte Rennspiel entspricht der in dieser Ausgabe auf Seite 35 getesteten Fassung für das Super Nintendo. In der Rolle von Nigel Mansell macht Ihr Euch auf den Weg zum Weltmeisterthron der Formel-1.

Genau wie auf dem Super Nintendo bietet Mansells World Cup diverse Spielmodi: Vor der Teilnahme an einem Rennen trainiert Ihr auf dem Übungskurs oder laßt Euch von Mansell Tips und Instruktionen zum Streckenverlauf geben. Danach entscheidet Ihr Euch für ein einzelnes "Freundschafts"-Rennen oder die anstrengende Weltmeisterschaft, in der 16 authentische Rennen vor Euch liegen. Ihr startet in Monaco, heizt über den Hockenheimring und feiert Euren Sieg in Monte Carlo.



Zu schnell für diese Kurve: Nigel muß sich wieder nach vorn arbeiten.



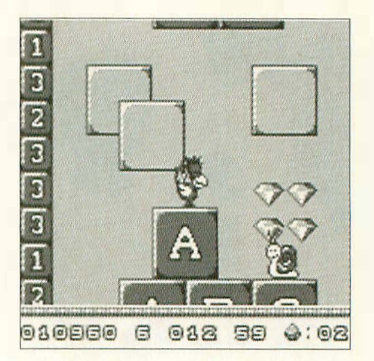
Beim Start steht Ihr an Platz 12 – erreicht Ihr diesmal die Pole Position?

Im Gegensatz zu anderen Rennspielen müßt Ihr bei Mansells Wettrennen nicht nur auf den Tacho schauen – mit Gasfuß allein kommt Ihr nicht weiter. Wer die Wettervorhersage ignoriert und sich nicht nach den Witterungsbedingungen richtet, setzt seinen schnieken Rennwagen schnell in den Schlamm. Fahrwerk, Getriebe, Spoiler und nicht zuletzt die Reifen müssen der Wetterlage angepaßt werden. Fängt es während eines Rennens an zu regnen, nehmt Ihr die entsprechenden Veränderungen an der Box vor. Für Fahranfänger hält der Ersatzteil-LKW ein Automatikgetriebe bereit, das Ihr gegen die manuelle Gangschaltung austauschen könnt. Leider beschleunigt Euer Wagen dann nicht mehr so zügig wie die handgeschalteten Karren der Rivalen.

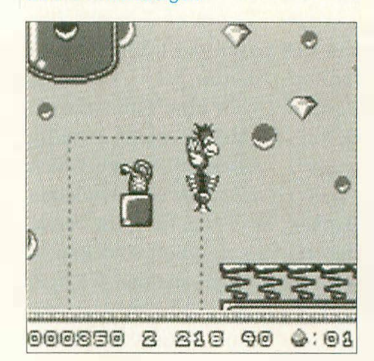
Trotz der authentischen Ansätze – vom Wetter bis zur Gangschaltung – ist Game-Boy-Mansell nicht sehr realistisch. Ob Ihr mit einem Schild am Rand kollidiert oder den Konkurrenten leicht anstupst – bei allen lebensgefährlichen Aktionen verliert Ihr gerade mal zehn km/h. Trotz diesem Malus spielt sich Mansell sehr gut – bis Ihr nach der Weltmeisterschaft in den Armen der Gratulantinnen versinkt, habt Ihr ein paar Tage zu tun. Dank des Paßworts wird's auch auf Dauer nicht langweilig.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	GREMLIN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	64 %

Alfred Chicken

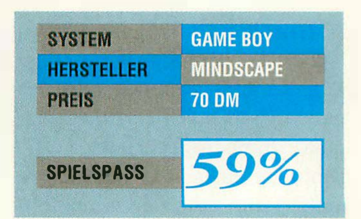


Alfred ist ein friedliches Huhn und kann sich nicht verteidigen



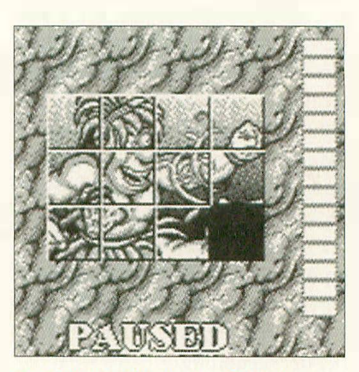
Neben Sprungfedern benutzt das Huhn auch Teleporter zum Weiterkommen

Die bitterbösen Meka Chicken haben Billy und seine Brüder entführt. Weil diese zufälligerweise enge Freunde von Alfred sind, nimmt das Huhn die Spur auf. Ihr steuert Alfred durch Plattformlevels, die von mechanischen Feinden übervölkert sind. Zwischendurch legt das Huhn eine Schwimmpartie ein; außerdem müßt Ihr Schalter drücken, um Plattformen zu aktivieren. Nach jedem Level dürft Ihr einen Bonusflug wagen, der Extraleben bringt. "Alfred Chicken" ist ein netter Zeitvertreib, allerdings etwas zu schwer und zu unübersichtlich für den kleinen Game-Boy-Bildschirm. Dafür gibt´s viele Levels und jede Menge Geheimgänge und Extras.

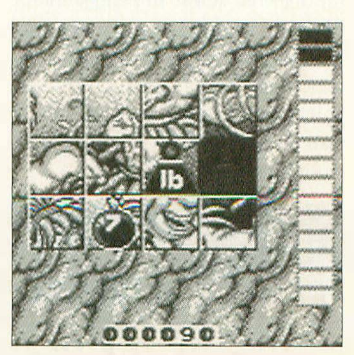


SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	MINDSCAPE
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	59%

On the Tiles



So sieht das Bildchen im Originalzustand aus, danach wird's vermixt.



Achtung Bombe: Setzt sie den Countdown fort, ist's bald zuende.

Verschiebe-Puzzles waren vor Jahrzehnten ein beliebter Zeitvertreib in öden Schulstunden. Der moderne Jugendliche widmet sich demselben Hobby, nur braucht er heutzutage dafür einen Game Boy. "On the Tiles" ist nichts weiter als ein moderat aufgepepptes Puzzle-Spielchen unter Zeitdruck. Mehrere Schwierigkeitsgrade, zwei Spielmodi und 32 verschiedene Bilder gaukeln Abwechslung vor, halten dieses Versprechen allerdings nicht. "On the Tiles" macht zwar anfangs Spaß (genauso wie das traditionelle "Handheld"-Spiel), lohnt aber nicht die Ausgabe von 60 oder 70 Mark. Für dasselbe Geld holt Ihr Euch besser "Zelda" oder ein anderes, etwas intelligenteres Spielchen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ELITE
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	32 %

HAND HELD

Tips & Tricks

Auch in dieser MAN!AC drucken wir zum krönenden Abschluß der Handheld-Rubrik interessante Tips zu Game Boy & Konsorten. Genau wie bei unseren 16-Bit-Tips "Last Resort" sind wir auf Eure Mitarbeit angewiesen: Schickt uns Tips zu aktuellen Handheld-Spielen (keine Importe) und Codes für das Action Replay. Eure gesammelten Werke gehen an:

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC Handheld-Tips
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Raging Fighters (Game Boy)

Wenn Ihr gerne gegen Euer Spiegelbild (Mirror Match) antreten wollt, drückt Ihr im Titelbild oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A und B. Hat's geklappt, hört Ihr ein Geräusch und am unteren Bildschirmrand erscheint die Meldung "Command On".



Robin Hood (Game Boy)

Die Programmierer haben eine geheime Levelanwahl versteckt, die Ihr erreicht, indem Ihr im Titelbild achtmal Button A und achtmal Button B drückt. Die Paßwörter:

Abschnitt 1	WALL
Abschnitt 2	MASTER
Abschnitt 3	LOCKSLEY
Abschnitt 4	TAX
Abschnitt 5	DUBOIS
Abschnitt 6	POND
Abschnitt 7	CHASE
Abschnitt 8	VILLAGE
Abschnitt 9	CATHEDRA
Abschnitt 10	CELTS
Abschnitt 11	BOAR
Abschnitt 12	TOWN
Abschnitt 13	WELL
Abschnitt 14	TOWNHANG
Abschnitt 15	CHAPEL
Abschnitt 16	CASTLEIN
Abschnitt 17	CATACOMB

Batman (Game Boy)

Um den Game Boy zur Jukebox umzufunktionieren, haltet Ihr im Titelbild das Joypadkreuz nach rechts oben gedrückt und drückt Start. Danach könnt Ihr Euch jedes Musikstück anhören.

➡ + ⬆ + START

The Humans (Game Boy)

Mit den folgenden Codes wählt Ihr die Levels dieses fesselnden Tüftelspiels einzeln an:

Level 2	CVBM
Level 3	QWSD
Level 4	PLKP
Level 5	MNBV
Level 6	VBCD
Level 7	ZXVZ
Level 8	KJHR
Level 9	PYST
Level 10	LKLQ
Level 11	HDZW
Level 12	NBGF
Level 13	SWQR
Level 14	TYTL
Level 15	XRTD
Level 16	CDSR
Level 17	JHYT
Level 18	MJHN
Level 19	TRWM
Level 20	PLMN
Level 21	SSXC
Level 22	KLLY
Level 23	QRWS
Level 24	VBSR
Level 25	TVYP
Level 26	LKMV
Level 27	QVCX
Level 28	PMHR

Space Harrier (Game Gear)

Mit den folgenden Paßwörtern könnt Ihr jeden Level dieses Actionspiels anwählen:

Level 2	EAGF
Level 3	CHFA
Level 4	DGBC
Level 5	HBGA
Level 6	FBHE
Level 7	BFCH
Level 8	HGDA
Level 9	AGEC

Star Treck: 25th Anniversay (Game Boy)

Als Captain Kirk müßt Ihr wieder für Ruhe und Ordnung im Sternensystem sorgen. Mit den Codes unten beamt Ihr an Bord der Enterprise – leider gibt's das Spiel um die Kultserie bislang nur im Import .

Erster Planet	0532.4
Zweites System	7552.3
Zweiter Planet	6541.2
Drittes System	5570.1
Dritter Planet	4567.0
Letztes System	3516.7

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.

Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)

Gastautor: Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski

Fotografie: Joe Schloz

Titelcharikatur & Illustration: Roger Horvath

Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Abo-Service, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Reprotechnik: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

Acclaim	4, 65
Computec-Verlag	85-89
Dynatex	29
Electronic Arts	10,11
Flashpoint	21
Game Courier	29
Game Syndicate	61
Konami	108
Laguna Videogames	2, 3
Sony Electronic Publishing	57
Theo Kranz Versand	37
Videospielversand Brachtendorf	47
Virgin Interactive Entertainment	107
Vision	23

Kirby's Adventure



Geschicklichkeit: Kirby saugt seine Gegner auf und erhält somit ihre Fähigkeiten – coole Sache.

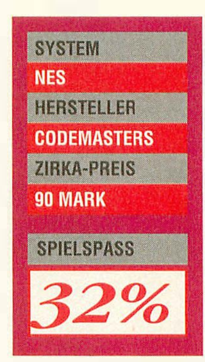


Überflieger Kirby versteht sein Handwerk: Hüpfte er schon auf dem Game Boy in obere Wertungsregionen, setzt er mit seinem NES-Debüt noch einen drauf. Das Jump'n'Run gefällt dank neuer Spielideen, putziger Grafik und deutschen Bildschirmtexten. Technisch nicht gerade außergewöhnlich, hat "Kirby's Adventure" sieben riesige Welten, Warpzonen und jede Menge Geheimkammern auf der "Gut gemacht!"-Seite. Es gibt viel zu entdecken..

Mig 29 Soviet Fighter



Action: Die Mig 29 im Sturzflug Richtung "Blödes Spiel!". Die "Afterburner"-Szenen sind tödlich langweilig.



Die Alternativ-Entwickler der Codemasters-Crew debütierten mit 72 Prozent Spielspaßwertung ("Ultimate Stuntman", MAN!AC 11/93), hätten aber deshalb nicht gleich abzuheben brauchen. "Mig 29" ist eine müde Mischung aus "Afterburner"-Flugszenen und normaler 2-D-Action. Teilweise ganz witzig (Nachtanken in der Luft, Zwei-Spieler-Simultan-Modus), größtenteils aber nervig und technisch trist. Trotz sechs Missionen eine ziemliche Crash-Landung.

Cosmic Spacehead



Abenteuer: Eine sympathische Mischung aus Plattform-Gehopse und Abenteuer in deutscher Sprache.



Der kleine Weltraumtourist ist auch auf dem NES unterwegs. Ihr steuert Cosmic durch das Adventure, sammelt Gegenstände und sprecht mit Passanten. Zwischendurch hüpft Ihr in Jump'n'Run-Sequenzen zum nächsten Schauplatz. "Cosmic Spacehead" ist ein gelungener Genremix. Steuerung und Grafik sind sehr gut, für Langzeitmotivation wird durch Paßwörter gesorgt. Codemasters hat ein leicht verdauliches Adventure geschaffen, daß einfach Spaß macht.

PGA Tour Golf



Sport: Die 8-Bit-Version der Golfsimulation zeigt kaum Schwächen gegenüber dem Mega-Drive-Original.



Der US-Entwickler Tengen (eine 100prozentige Tochter von Atari Games) hat's geschafft: Das High-End-Golfspiel für die 16-Bit-Systeme wurde nahezu identisch auf das Master System übertragen. Computergegner sorgen für andauernden Spielspaß, es stehen vier verschiedene Golfplätze zur Wahl, eine Batterie speichert Spielstände und die Grafik sieht sehr ordentlich aus. Wer gerne golft, findet in "PGA Tour Golf" die beste Simulation der edlen Sportart.



ANZEIGE
Belgien bfr 105,-
Dänemark dkr 19,80
Frankreich FF 17,-
Griechenland DR 710,-
Italien Lit 4,800
Luxemburg Lfr 123,-
Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 39
Schweiz sfr 5,-
Spanien ptas 400,-
DM 5,-
SEGA Magazin
COMPUTEC VERLAG
AUSGABE 2 • NOVEMBER/DEZEMBER 93
Aladdin
Jungle Book
EXKLUSIV
Sensible SOCCER
+COMPETITIONS
+TIPS & TRICKS
SEGA Magazin LESEPROBE
SONIC IS BACK!
SONIC THE HEDGEHOG CD
SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

REVIEW

Aladdin

Die große Zeit der Filmspiele ist nun endgültig gekommen. Schon lange wußte man bei SEGA, daß sich Lizenzspiele besser als Original-Spiele verkaufen.

> **ANFANG NOVEMBER LÄUFT DISNEYS NEUESTES OPUS AN: DER MÄRCHEN-KNÜLLER ALADDIN, AUCH FÜR MEGA DRIVE.**

Das seltsame dabei ist, daß sich selbst extrem schlechte Spiele dank eines bekannten Namens besser verkaufen als gute Spiele. Besonders geschickt ist es nun natürlich, wenn man zu einem bekannten Namen auch noch ein gutes oder gar sehr gutes Spiel produziert.

Kino, Disney & Mega Drive:

Sieht man sich die ewige Bestenliste einmal genauer an, stellt man fest, daß sich mit Asterix, Mickey Mouse, Donald Duck und Olympic Gold fast ausschließlich Lizenzspiele um Sonic herum tummeln. Dabei fällt einem auch gleich noch auf, daß sich bevorzugt Disney-Charaktere auf den höheren Chart-Positionen befinden.

Alles in allem kann man als Marketing-Experte nur zu folgendem Schluß kommen: Bitte entwickelt ein Spiel, bei dem ein Disney-Charakter die Hauptrolle spielt. Außerdem wäre es noch recht günstig, wenn der Charakter gerade in einem Kinofilm zu bewundern ist, der mit großer Werbepower gepuscht wird. Der letzte Wunsch betrifft den Programmierer. Nehmt doch bitte ein gutes Team! Sind diese Voraussetzungen erfüllt, dann hat man auch schon seinen Megaspielehit!

Und Aladdin?

Sieht man sich nun einmal die Geschichte von Aladdin etwas genauer an, dann muß dieses Spiel einfach ein Riesenhit werden. Aladdin ist zum einen der erfolgreichste Disney-Film aller Zeiten, und das obwohl er erst jetzt in Deutschland anläuft. Ein Millionen-Budget steht für die Werbe-Kampagne bereit. Die beiden wichtigsten Voraussetzungen wären also schon einmal

Artistisch, wie Aladdin hier hängt! An einem Arm, und er wehrt sich tapfer.

Zieh den Säbel! Der Dickwanst will eine Lektion erteilt bekommen.

Da japst das Kamel und rutscht die Hose! Einer der vielen Gags.

Get it! SEGA Magazin

Hot-Spot

Aladdin ist das ideale Weihnachtsgeschenk! Danke an SEGA und David Perry für dieses Spielereignis.

REVIEW

erfüllt: Disney und aktueller Kinofilm. Die Entwicklung leitete keine geringerer als der derzeit bekannteste Mega Drive-Spezialist, der schon hervorragende Original-Spiele entwickelte. David Perry wurde durch Global Gladiators, Cool Spot und McDonaldland zur Berühmtheit. Als besonderes Bonbon kann Aladdin auch noch auf eine märchenhafte Vergangenheit zurückblicken.
Im Gegensatz zu manch anderem Film-Spiel



Die Kugeln schwingen ohne Gnade! Vorbeihuschen ist angesagt!



Auf dem Wasser balancieren macht Spaß!

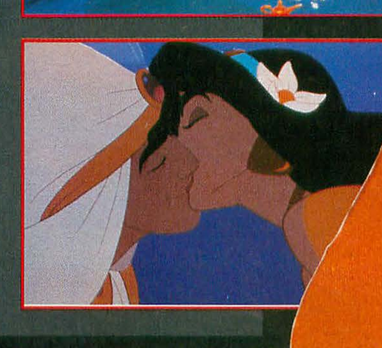
Dieser goldene Skarabäus birgt ein Geheimnis über einen wertvollen Schatz.

Szenarios hier ziemlich stark berücksichtigt, denn so konnte man die brillante Zeichentrickvorlage auch in ein tolles Spiel verwandeln. Die Geschichte aus Tausendundeiner Nacht kennt man eigentlich. Doch für Unerfahrene hier nochmal eine kleine Zusammenfassung. Der gutaussehende Jüngling, der ohne weiteres als Bravo Boy durchgehen würde, ist im Besitz der Wunderlampe, die ja den bekannten Geist enthält. Genau diesen Geist braucht Aladdin auch, denn er hat sich ganz böse in Prinzessin Jasmin, welche nichts anderes als die Tochter des Sultans ist, verguckt. Der verliebte Bursche ist leider jedoch nicht nur mit Jasmin beschäftigt, denn der furchtbar schreckliche Wesir Jafar will auch noch den Sultan vom Thron stoßen. Zu guter Letzt haben wir da

R E V I E W

Aladdin- Der Film

Pünktlich zur letztjährigen Weihnachtssaison lief dieser Film überaus erfolgreich in den USA. Er war sogar so erfolgreich, daß er den Megahit `Die Schöne und das Biest´ in allen möglichen Kategorien übertraf. `Die Schöne und das Biest´ spielte bislang 140 Millionen Dollar ein, während Aladdin schon jetzt über der 200 Millionen Dollar-Schallmauer liegt, die nur von `E.T´., `Jurassic Park´ oder `Kevin - Allein Zuhaus´ übertroffen wurde. Nominiert wurde der Film für fünf Academy Awards, von denen er auch zwei bekam. Nicht nur im Kino macht der Film Kasse: Der Verkauf von Aladdin-Produkten in den ersten vier Monaten übertraf um fünfzig Prozent den Umsatz der `Die Schöne und das Biest´-Produkte.
Die Produktion einer TV-Serie ist in Vorbereitung. Ab 18. November wird Aladdin mit 500 Kopien in den deutschen Kinos anlaufen. Mehrere Millionen Mark Werbebudget soll ungefähr fünf Millionen Zuschauer oder noch mehr anlocken. Besonders erfolgreich war übrigens auch der Soundtrack, insbesondere durch den Song `A Whole New World´. Zum Ende des Jahres wird auch in Deutschland eine einzigartige Werbekampagne stattfinden. Besonders stark wird hierbei McDonald´s und Nestlé vertreten sein. Zeichentrickfilme werden zwar immer für Kinderfilme gehalten, doch dies trifft insbesondere bei Aladdin kaum zu, denn Aladdin ist anspruchsvoll und einfach wunderschön. Vom Enkel bis zur Uroma, diesen Film darf man sich nicht entgehen lassen. In den USA war übrigens jeder fünfte im Aladdin-Film zu Gast.

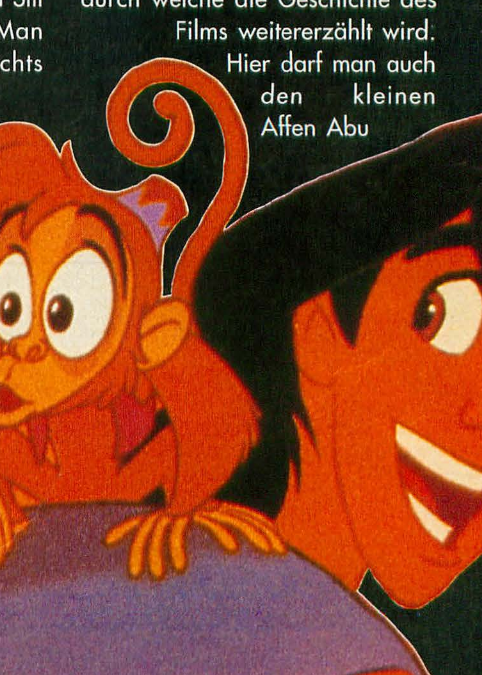




Die Tänzerin wacht ganz brav, doch die Wasserwelt ist gefährlich.

auch noch den goldenen Skarabäus, der den Weg zu einem geheimnisvollen Schatz öffnen kann.
Allerlei verschiedene Stationen müssen dabei bis zum glücklichen Ende bestanden werden, ob nun im Film per Gemüt oder im Spiel mittels Joypad. Spielerisch handelt es sich um ein Jump & Run im Stil von Cool Spot. Man hat eigentlich nichts anderes zu tun als durch die in alle Richtungen scrollenden Levels zu laufen, bösen Gegnern auszuweichen und ab und zu kleine Rätsel zu lösen.

Besonders schön wird dies jedoch durch die wunderschönen Animationen und Gags. Auf Kamelen oder Flamingos darf man umherhopsen, die sich unter der Last des Aladdins herrlich verändern. Besonders bemerkenswert finde ich noch die schönen Zwischensequenzen während der einzelnen Levels, durch welche die Geschichte des Films weitererzählt wird. Hier darf man auch den kleinen Affen Abu



Word Up

Märchenhaft! Holt euch unbedingt dieses Spiel, wenn ihr vorhabt, den Film zu sehen, und das müßte eigentlich jeder vorhaben! Was sich hier auf dem Monitor abspielt, ist kaum mit Worten zu beschreiben. Hitprogrammierer David Perry, dem wir schon Cool Spot oder Global Gladiators zu verdanken haben, übertraf sich wieder einmal selbst. Geniale Grafiken, denen man deutlich ansieht, daß sie von der Original-Disney-Zeichnercrew gemalt wurden. Wenn man Aladdin spielt, verwandelt sich der Monitor in eine prächtige Filmleinwand. Schönere Animationen und märchenhaftere Ereignisse hat man in einem Mega Drive-Jump & Run noch nicht gesehen. Das eigentliche Spiel ist nicht mehr ganz so fantastisch, jedoch immer noch sehr faszinierend. Insgesamt gesehen ist Aladdin für jeden Spieler einfach ein Muß! Übrigens: Jungle Book für den Mega Drive verzögert sich bis Juli '94, denn David Perry will dieses Spiel wieder einmal noch besser machen als das Vorgängerspiel. Na, dann ist die Wartezeit genehmigt!

Hans

oder den großen Geist bewundern. Man tritt den orientalischen Feinden natürlich nicht ganz machtlos gegenüber. Ein geschwungener Säbel gehört zur Standardausrüstung. Für größere Entfernungen empfehlen sich die Äpfel, die schon so manchen Widerling zur Strecke gebracht haben. Wie es sich für Disney-Kreationen gehört, hat man natürlich ganz auf Gewalt verzichtet. Selbst wenn Aladdin seinen Säbel schwingt, wird dies durch Gags noch familienfreundlich. Um dem ganzen noch den orientalischen Schliff zu verpassen, darf man in einem Bonus-Level auch noch auf einem echten fliegenden Teppich reiten.
Sage und schreibe zehn Zeichner von der Walt Disney-Crew haben die megaaufwendigen Grafiken auf den Screen gepinselt. Dieser Aufwand hat sich auch deutlich gelohnt, denn nie zuvor durfte man dermaßen fließende Animationen, prachtvolle Farben und unterhaltsame Gags bewundern. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel vielleicht an Prince Of Persia, doch hat man sich erst einmal durch den ersten Level gewühlt, stellt man fest, daß Prince Of Persia wohl noch nicht einmal einen guten Bonuslevel abgeben würde. Die 16 MBit sind unglaublich vollgepackt, was Grafik und Sound angeht. Erfreulicherweise sind sogar die Stücke aus dem Originalsoundtrack in einer astreinen Qualität umgesetzt worden. Letztendlich ist Aladdin also der Mußkauf für das kommende Weihnachtsgeschäft. *hi*



Die Zeichenkünstler der Disney-Studios sind bislang für prächtige Filme bekannt. Nun zeichnen sie auch Videospielgrafiken.



Das Äffchen ist Aladdins guter Freund.

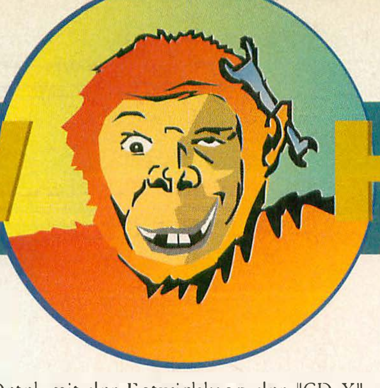


Bevor ihr Feuer und Flamme seid, folgt der Geisterhand.





KNOW HOW!



Know How ist die Rubrik für alle, die sich auch für die technische Seite ihres Hobbys interessieren oder problemgebeutelt einen Rat suchen. Wir werden klären, warum Eure Konsole beim Einschalten kleine Rauchwölkchen ausstößt oder der Monitor pfeift, sobald Ihr Euch mit einem neuen Modul nähert. Know How ist die Seite der Adapter, Kabel und schmorenden Netzgeräte. Leider haben wir noch nicht viele Anfragen aus Euren Reihen bekommen – daher bestreiten wir diese Know-How-Seite nochmal allein.

Wenn Ihr technische Fragen habt, schreibt uns:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Know How
Wallbergstraße 10
86415 Mering

CD-X Adapter

Seitdem das Mega-CD in den USA und in Europa auf dem Markt ist, stehen die Spieler vor einem Problem, das sie mit Modulen nur selten hatten: Die CDs verschiedenen Ursprungs sind durch Länder-Codes vor dem Abspielen auf Mega-CDs eines anderen Kontinents geschützt. Japan-CDs laufen weder auf deutschen noch auf amerikanischen Geräten – umgekehrt klappt's ebenfalls nicht. Drei Märkte, drei Standards: USA, Japan und Europa. Dasselbe Problem besteht bei der Hardware: Ein deutsches Mega Drive verträgt kein japanisches Mega-CD, ein US-Sega-CD läuft nur mit einem US-Genesis. Die Inkompatiblität geht so weit, daß der Anschluß eines 60Hz-Mega-Drives ein 50 Hz-CD-Rom zerstören kann.

Zum Englandstart des Mega-CD begannen die "Action-Replay"-Erfinder von Datel mit der Entwicklung des "CD-X", mit dem sie ein grenzenloses Mega-CD-Vergnügen versprechen. Der Adapter hat die Form eines Moduls und wird vor dem Einschalten in den Modulschacht eingesteckt. Beim Anschalten schwindeln die eingebauten Chips der Sicherheitsabfrage vor, daß das "richtige" Mega Drive am CD-ROM hängt. So laufen ausländische CDs auch auf deutschen Geräten. Doch bereits auf der Packung warnt der Hersteller: "...es könnte Spiele in der Zukunft geben, die nicht mit CD-X arbeiten...". Neben einwandfrei funktionierenden CD-Spielen ist das aber jetzt schon der Fall:

1) Einige CDs sind für 60 Hz ausgelegt. Beim Bild gibt's keine Probleme, nur der Ton ist gestört – bei einigen Spielen laufen Sound und Optik nicht mehr synchron. Bei "Sonic CD" und "Silpheed" japanischen Ursprungs könnt Ihr die Musik gänzlich vergessen. Sie leiert und "rutscht" in einigen Passagen durch.

2) "Night Trap" (USA) hat wiederum Probleme mit dem Bild. Die Full-Motion-Video-Sequenzen erscheinen zerstört auf dem Bildschirm, dann "vergißt" das Spiel nachzuladen. Andere FMV-Spiele wie "Make my Video"-Serie haben ähnliche Probleme.

3) "Bari Arm" und andere Japan-CDs ignorieren CD-X völlig – die Mattscheibe bleibt schwarz.

Ein weiterer Nachteil des CD-X ergibt sich in der Praxis: Trotz eingesteckten Adapters gibt's oft Fehlermeldungen, oder das Mega-CD startet erst gar nicht.

Fazit: Mit etwa 100 Mark kostet das Adapter-Modul etwa so viel wie ein Spiel. Wer Importe spielen möchte, kommt um das CD-X nicht herum und kann das Geld trotz der Fehler anlegen. Beim Kauf von Import-CDs solltet Ihr den Händler fragen, ob das Spiel auf Eurem deutschen Mega-CD läuft, um teure Enttäuschungen zu vermeiden.



Der CD-X Adapter wurde von Datel entwickelt und ist für etwa 100 Mark im Fachhandel erhältlich

Netzteil-Streß

Wenn sich Eure neue Konsole nach dem Einschalten mit einem Flackern der Power-LED verabschiedet, habt Ihr vielleicht das falsche Netzteil erwischt. Benutzt Ihr nur die vom Händler oder Hersteller mitgelieferten Geräte, gibt's selten Probleme – beim Netzteil vom Elektronikladen nebenan müßt Ihr aber auf bestimmte Dinge achten. Nicht jedes 30-Mark-Netzteil läßt sich an Mega Drive oder Super Nintendo anschließen, - mindestens 1 Amperé Stromstärke (1A oder 1000mA) sind nötig, damit die beiden Konsolen anspringen. Glücklicherweise bedeutet ein Netzteil mit zuwenig oder zuviel Amperé nicht das Aus für Eure Konsole – im Gegensatz zur Polarität: Die Polarität legt fest, auf welchem Pol des Steckers Plus und auf welchem Minus liegt. Entspricht die Steckerpolarität nicht der Polarität der Buchse, brennen die e tsprechenden Sicherungen durch, und Euer Gerät muß ins Konsolen-Lazarett. Ihr schützt Euch davor, indem Ihr nur Originalnetzteile oder ein Netzteil mit gleicher Polarität verwendet. Achtet auch auf die Volt-Angabe (V) auf Eurem Netzteil. Super Nintendo und Mega Drive arbeitet mit 9V bzw. 9-10V – ist die Spannung zu gering, läuft nichts, ist sie zu hoch, macht's Eure Konsole nicht mehr lange.

Damit Ihr Euer System nicht mit dem Netzteil einer anderen Länderversion in die ewigen Jagdgründe schickt, produzieren die Konsolen-Hersteller Stecker in verschiedenen Größen. So bekommt Ihr den Netzteilstecker des amerikanischen Super NES auch mit Gewalt nicht in die Buchse des deutschen Super Nintendo. Beim Mega Drive vertragen sich alle Netzteile, die vom Händler mitgeliefert werden, mit jeder Länderversion – Voraussetzung ist, es handelt sich um eine 220V-Ausführung und nicht um das japanische Originalnetzteil mit 110V. Mit dem könnt Ihr ohnehin nichts anfangen, da der Netzstecker nicht in deutsche Steckdosen paßt.

⊕-⊙-⊖

Die Polarität solltet Ihr beim Netzteiltausch beachten

MAIL!

**BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING**

Weit voraus

Gratulation zu Ihrer gelungenen Startausgabe. Noch ist zwar nicht alles perfekt, aber dennoch sind Sie mit Ihrem Erstling bereits einigen anderen Spielezeitschriften weit voraus. Bis auf das internationale Erscheinungsdatum enthalten Ihre Tests alle Informationen, die der Spieler braucht. Die Randnotizen sind dazu eine gute Ergänzung. Mir fehlt allerdings eine Rubrik, in der Sie die neuesten Spielautomaten vorstellen. Ansonsten ist die MAN!AC gut durchdacht und übersichtlich aufgebaut. Macht weiter so!

Frank Teichler, Oppenheim

Spielautomaten haben's in Deutschland nicht leicht. Sieht man von der immensen Besteuerung ab, verpfuscht die Altersbeschränkung den Aufstellern das Geschäft. Das "ab 18"-Manko hält auch die MAN!AC davon ab, im großen Stil über Videospielautomaten zu berichten. Die wichtigsten Neuerscheinungen wollen wir unseren Lesern dennoch nicht vorenthalten – in dieser Ausgabe finden Sie mit "Ridge Racer" und "Super Street Fighter 2" zwei der momentan heißesten Automatenspiele.

Alte Bekannte

Die neue Zeitschrift, die mir in meinem Stamm-Supermarkt entgegenblitzte, habe ich noch an Ort und Stelle in der ultraschnellen Turboanalyse überflogen. Ein reflexartiger Griff ins Portemonnaie, das Heft geschnappt und ab nach Hause. Dort brachte ein gründlicher Check die folgende Bewertung: 1+ für Aufmachung und Qualität der Screenshots und eine runde 1 im Hauptfach "Kaufhilfe". Besonders gut hat mir der Artikel über die neuen Zelda-Abenteuer gefallen – daß die Dinger nun auf CD-I erscheinen, war sogar mir bisher unbekannt. Wow, seid Ihr gut und vor allem schnell informiert. Aber: Lächeln mir die MAN!AC-Gesichter nicht auch in einigen älteren Ausgaben der Video Games entgegen? Habt Ihr Euch selbstständig gemacht, oder ist die MAN!AC ein Schwestermagazin? Klärt dieses Mysterium doch bitte in einer der nächsten MAN!AC-Ausgaben.

Marco Berner

Eure Zeitung ist echt gut gemacht. Die Tests sind toll und mir gefällt's, daß Ihr neue Hardware berücksichtigt. Als ich nach Lektüre des Mega-CD-Artikels (sehr gut), die Seite aufschlug, auf denen Ihr Euch und Euer Magazin vorstellt, bekam ich einen Schock: Ihr ward ja alle einmal bei der Video Games! Habt Ihr Euch getrennt, um eine eigene Zeitung zu machen, oder ist MAN!AC ein Video-Games-Ableger. Bitte klärt mich auf!

André, Prenzlau

Erstmal eine Gratulation zu Eurer neuen Zeitschrift. Ich lese noch andere Spielemagazine, bei der ein oder anderen habt Ihr ja auch schon geschrieben. MAN!AC übertrifft sie aber auf Anhieb alle (liegt wahrscheinlich an Martin). Ein paar Bitten habe ich dennoch: Könntet Ihr nicht eine Hitparade einführen? Außerdem wär's interessant, wenn Ihr die Gesamt-Verkaufszahl der Systeme Mega Drive und Super Nintendo abdruckt. Zum Dritten fände ich's toll, wenn Ihr auch Anatol, Boris und Heini für MAN!AC gewinnen könntet.

Markus Jendges, Mönchengladbach

Klar, wir waren mal bei anderen Videospielzeitschriften beschäftigt. Rechnet man Heini, unseren Neuzugang im Testteam mit ein, stellten die MAN!AC-Kritiker bereits die Chefredaktion zu sechs erfolgreichen Spielemagazinen. MAN!AC ist eine Publikation des Verlags Cybermedia und unabhängig von anderen Zeitschriften und Verlagen. Wir werden weder von einem großen Hersteller gesponsert noch für gute Testbererichte mit exklusivem Material versorgt. Das Gegenteil ist leider schon der Fall: Die 79%-Wertung für Segas Zeichentrick-Jump'n'Run "Aladdin" quittierte der Hersteller mit einem Abbruch der diplomatischen Beziehungen – unsere Mega-Drive-Testmuster kaufen wir uns seitdem wieder selber.

Games for Girls

Der Artikel "Videospiele machen dumm" war wohl ein schlechter Scherz. Anscheinend habt Ihr Euch genau die Mädels 'rausgepickt, die absolut nicht darauf stehen. Dabei kenne ich genügend, die gerne spielen – nicht "Barbie" oder "Arielle", sondern "Sim City" und "Street Fighter 2", "Zelda" und "Alien 3".
Ich glaube, daß sich die meisten Mädchen nicht fürs Videospiel interessieren (oder es nicht zugeben), weil sich die Jungs aufführen, als wären sie die Besten am Joypad und einen 'runtermachen, wenn man in einem Spiel den Kürzeren zieht. Diese Kraftmeierei geht mir tierisch auf den Geist. Schade ist es auch, daß es so wenige weibliche Spielehelden gibt. Im Großen und Ganzen können aber alle Spiele von Mädchen genauso gut gespielt werden, wie von Jungs.

Steffi

Auch uns hat's schockiert, daß die Mädels so wenig von Sonic, Mario & Co. wissen wollten. Gespielt haben die wenigsten der Befragten, doof fanden es die meisten – wir hoffen, daß sich das schiefe Bild vom "männlichen" Hobby in Zukunft etwas gerade schiebt.

Neben Lastwagenfuhren mit ausgefüllten Umfragebögen nehmen sich die kritischen Leserbriefe kläglich aus. Spart Euch in Zukunft das Lob und sagt uns, was Euch an der MAN!AC oder der Spieleszene nicht paßt. Schickt uns persönliche Cover-Vorschläge und Spiele-Artworks, Fotos, kuriose Videospielfundsachen, Vorschläge und Anmerkungen.

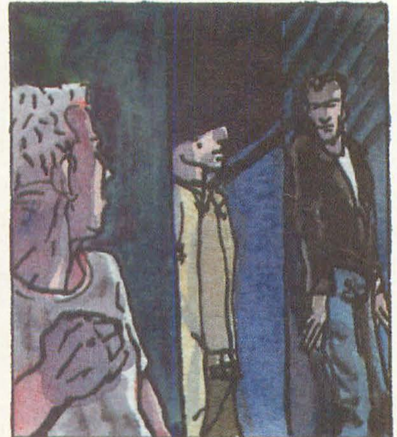


Fortsetzung aus MANIAC 11/93













Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

FREAK SHOW



Die amerikanischen Rock-Avantgardisten "The Residents" sind für respektlose LP-Konzepte, schräge Musikvideos und exzentrische Bühnenshows berüchtigt. Kaum ein Medium ist vor dem abgedrehten Quartett sicher – jetzt haben die Residents das CD-ROM entdeckt. Vorhang auf zu einem interaktiven Kuriositätenkabinett.

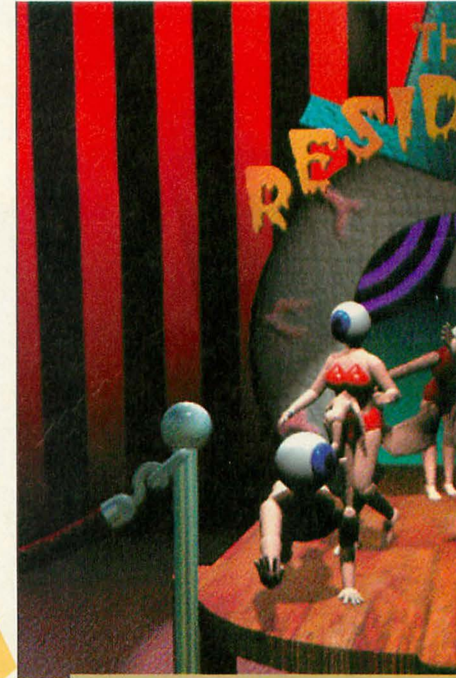
Everyone comes to the Freak Show

Der Apple MacIntosh ist der ideale Computer für Kreative, für Designer, Künstler und Comiczeichner. Zehn Jahre der "Human-Machine-Interface"-Forschung, der Suche nach einer optimalen, intuitiven Schnittstelle zwischen Computer und Anwender tragen nun ihre Früchte: Die amerikanische Avantgarde hat Maus und Bildschirm als mächtige, aber leicht zu handhabende Werkzeuge entdeckt, um neue Ausdrucksformen zu schaffen. Da Macintosh-Hard- und Software auf den Designer zugeschnitten ist, waren progressive Grafiker und Zeichner die ersten, die mit ungewöhnlicher Unterhaltungssoftware in die Öffentlichkeit traten. Erst seit kurzem folgen ihnen die Musker, die in interaktiven Anwendugen eine zeitgemäße Alternative zum Videoclip fanden.

Das amerikanische Avantgarde-Quartett "The Residents", seit zwanzig Jahren mit Interpretationen, Persiflagen und Hommagen aktiv, war in der Wahl der Mittel niemals zimperlich. Nach spektakulären Bühnenauftritten, radikalen Musikvideos und einer Laserdisc-Biographie, ist eine interaktive CD-ROM-Vorstellung der Schritt ins Multimedia- und Nintendo-Zeitalter. Dem CD-ROM ging ein neuer Tonträger der Residents voraus: "The Freak Show" erzählt die Geschichte von acht Freaks eines Wanderzirkus – für jeden Freak einen Audio-Track. Danach entstand der Comic: In Zusammenrabeit mit dem US-Verlag Dark Horse, nach Marvel und DC die Nummer 3 im Land der unbegrenzten Möglichkeiten, erhielten neun Comiczeichner das "Freak Show"-**Album**. Jeder der Künstler interpretierte ein Musik-Stück im eigenen Stil – sowohl Audio-CD, als auch Comic-Band sind mittlerweile erhältlich. Auf sich warten läßt lediglich das CD-ROM, das wir als Beta-Version bereits anspielen durften.

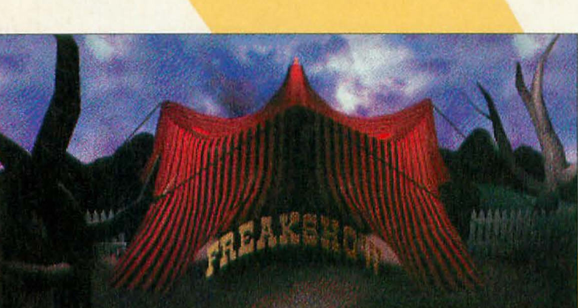
Mit der Freak Show betretet Ihr einen fiktiven Wanderzirkus der Jahrhundertwende. Ihr seid der einzige Gast und begutachtet nach eigenem Belieben die verschiedenen Attraktionen. Über den schmalen Holzbühnen steht jeweils der Name eines Freaks. Wendet Ihr Euch via Maus der Bühne zu, tritt das Monster hinter dem Vorhang hervor. Ihr dürft an Wesen wie die würmerfressende Wanda oder Hermann, den menschlichen Maulwurf herantreten und ihnen während ihrer Vorführung zuschauen. Mutige Macintosh-Besitzer wagen sich

Einge der begabtesten US-Zeichner der Gegenwart wurden für den "Freak Show"-Comic zusammengerufen. Ex-2000AD-Zeichner Brain Bolland (u.a. an "Judge Dredd" beteiligt) erzählt die Geschichte von Harry the Head, MTV-Künstler Richard Sala widmet seinen Strich Herman, dem menschlichen Maulwurf. Ebenfalls dabei sind Dave McKean ("Batman : Arkham Asylum") und der SST-Cover-Artist Savage Pencil.



Keine Berührungsangst mit dem neuen Mediu Freak-Show. Wenn Ihr es wünscht, treten sie in Davon abgesehen begleitet Euch Ih

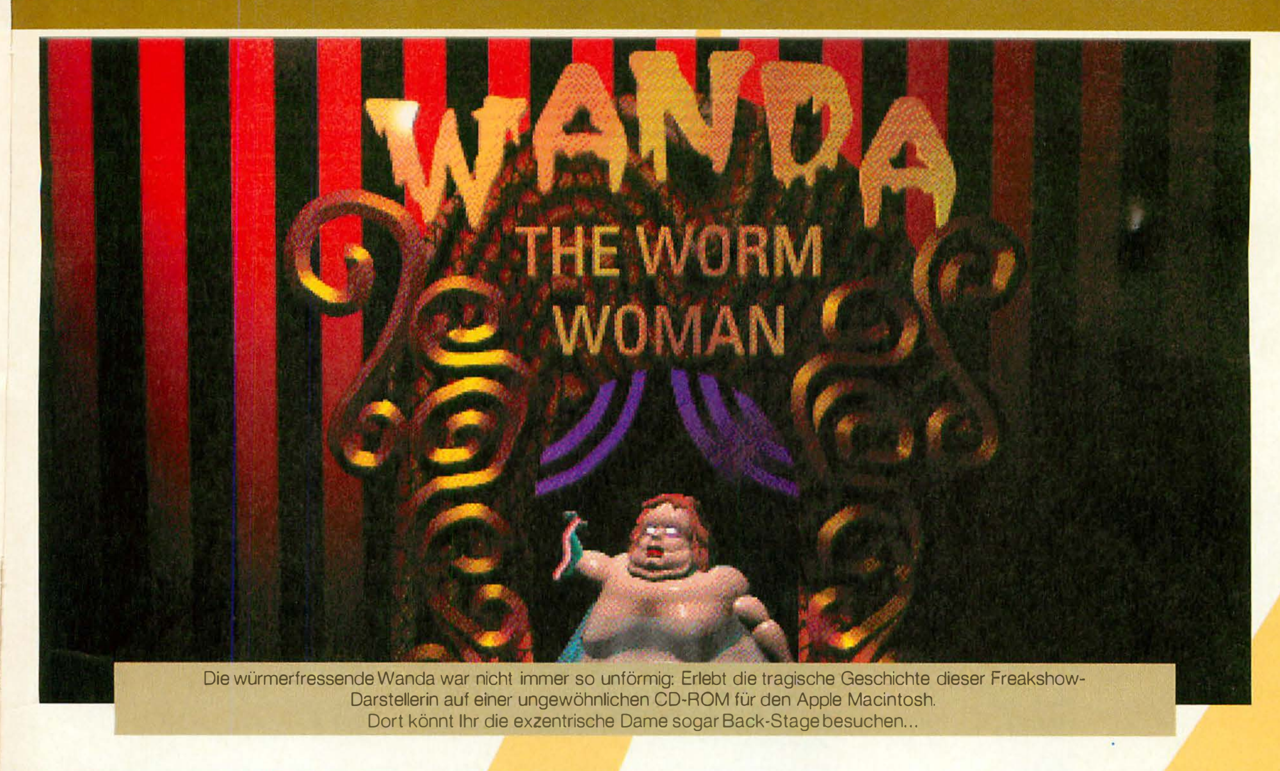
To laugh at the Fre



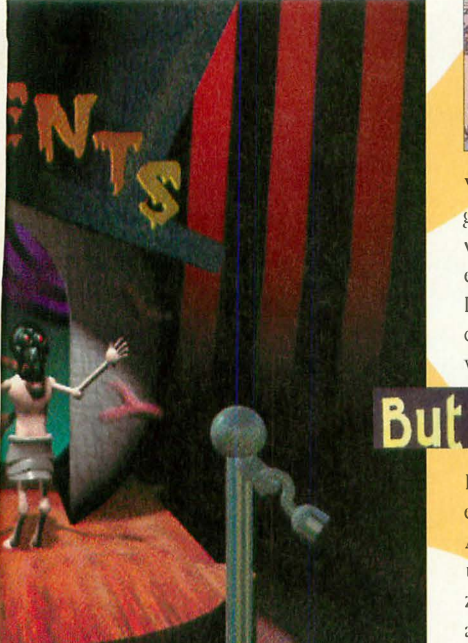
Die "Freak Show", ehemals ein bizarres Ausflugsziel für die gesamte Familie, öffnet sich dem CD-ROM-Zeitalter: Eine multimediale Version der gleichnamigen "The Residents"-Audio-CD.



Das Zelt, die Umgebung und alle Protagonisten der Freak-Show wurden in wochenlanger Computer-Arbeit vorausberechnet und werden während des Spiels von CD geladen.



Die würmerfressende Wanda war nicht immer so unförmig: Erlebt die tragische Geschichte dieser Freakshow-Darstellerin auf einer ungewöhnlichen CD-ROM für den Apple Macintosh. Dort könnt Ihr die exzentrische Dame sogar Back-Stage besuchen...



Auch die Residents haben Ihren Platz in der ...pischer Eyeball-Kostümierung auf die Bühne. ...Musik durch das gesamte Spiel.



nach der Vorführung am "Keep Out"-Schild vorbei in die Backstage-Area: Jeder Anhänger des Zirkus-Zuges ist als persönlicher Wohnraum eines Freaks in Computergrafik dargestellt. Keine Angst, Ihr seid wilkommen: Seht Euch ruhig um, trinkt ein Gläßchen mit Tex, dem ehemaligen Löwenbändiger und jetzigen Ansager der "Freak Show" oder lauscht dem Klavierspiel des menschenscheuen Albinos

But nobody laughs when they leave.

Hermann. Jeder Wohnraum enthält die entsprechende Musik des "Freak Show"-Albums sowie Grafiken aus dem Comic und Quicktime-Animationen. Ein spezieller Raum ist historischem Material zu authentischen Freaks gewidmet. In einem anderen Abschnitt des Zirkus leben die Residents: Ihr könnt Euch Videoclips ansehen oder in ihrer Plattensammlung wühlen. Durch Öffnen der entprechnden Tür werden zudem Mitschnitte aus den reichlich bizarren und abgefahrenen Residents-Bühnenshows aufgerufen.

Die **Freak Show CD** ist mehr digitaler Spielplatz, als Computerspiel: Musik, Grafik und Animation verbinden sich zu einem ungewöhnlichen Multimedia-Erlebnis. Ihr wandert durch den Kosmos einer der progresssivsten Rockbands der Gegenwart - wer auf einen Mac zurückgreifen kann, sollte nach der CD-ROM Ausschau halten.

Der Deutschland-Vertrieb der interaktiven "Freak Show" (und aller anderen CDs der "The Residents") liegt bei der Firma Euro Ralph in Hamburg. Vor Anfang 1994 werden die Jungs das CD-ROM jedoch nicht in die Läden bekommen.

...aks and the Geeks



Jelly Jack hat keine Knochen: Seine Vorstellung ist die kürzeste der Show.



Im Inneren des Zeltes warten die Freaks hinteren ihren persönlichen Mini-Bühnen auf den Auftritt. Tretet näher und die Vorstellung beginnt.



Neugierige CD-ROM-Spieler besuchen die Freaks in ihren privaten Zirkuswägen. Als Musikbegleitung erklingt der entsprechende Song der "Freak Show"-Audio-CD.

CD-ROM

Titel	Hersteller	System	Beschreibung
7th Guest	Virgin	MS-DOS, (CD-I)	Horror-Abenteuer in opulenter grafischer Gestaltung. Nur die lineare Handlung (mit eingestreuten Zwischenspielen) enttäuscht.
Alien Gate	SOC	CD-I	Primitives, vertikal scrollendes Ballerspiel.
Battle Chess Enhanced	Interplay	Macintosh, MS-DOS	Grafisch und akustisch aufgepeppte Fortsetzung zum BPS-indizierten Fantasy-Schach mit animierten Magie-Duellen, Schwertkämpfen und Prügeleien
Battleship	Capitol	CD-I	Schiffe versenken auf CD: Anachronistisch und uninspiriert.
Buzz Aldrin's Race into Space	Interplay	MS-DOS	Aufwendige Raumfahrt-Simulation: Sie managen das Weltraum-Programm der Supermächte.
Case of the Cautious Condor	Tigermedia	Macintosh, CD-32	Interaktiver Comic-Krimi nach "Whodunnit"-Strickmuster.
Challenge of the Five Realms	Microprose	MS-DOS	Science-fiction-Rollenspiel nach einer Story des "Traveller"-Erfinders Marc Miller.
Chessmaniac 5 Billion and 1	Spectrum Holobyte	MS-DOS	Mäßig witziger Schachklamauk der National-Lampoon-Redaktion. Statt gezeichneter Figuren tummeln sich kostümierte Digi-Schauspieler.
Chessmaster 3000	Software Toolworks	MS-DOS	Schachklassiker mit Sprachausgabe, vielen verschiedenen Computergegnern und neuen Spielbrettern.
Conan the Cimmerian	Virgin	MS-DOS	Fantasy-Metzelei nach Robert E.Howard. Mit Sprachausgabe und Soundtrack von CD.
Conquest of the Longbow	Sierra	MS-DOS	Professionell produziertes Abenteuerspiel im Mittelalter.
Creepy Castle	Silicon Beach	Macintosh	Unauffälliges Debütspiel der "Spaceship Warlock"-Macintosher.
Dagger of Amon Ra	Sierra	MS-DOS	CD-ROM-Aufarbeitung des ersten Abenteuers um Laura Bow; (englische) Sprachausgabe ersetzt alle Bildschirmtexte.
Dark Castle	Silicon Beach	CD-I	Kümmerlicher Jump'n'Run-Oldie mit Fuzzelgrafik.
Day of the Tentacle	LucasArts	MS-DOS	Aberwitzige Fortsetzung zum Disketten- und Modul-Oldie Maniac Mansion: Ein brillantes Zeitreiseabenteuer mit Grunge-Protagonisten und irrwitzigen Insider-Jokes.
Dragon's Lair	Readysoft	MS-DOS	Spielerisch begrenzte Umsetzung des gleichnamigen Zeichentrick-Automaten
Defender of the Crown	Cinemaware	CD-I, CD 32	Spielerisch dürftiges Fantasy-Brettspiel (a la "Risiko") mit animierten Zwischensequenzen.
Dune	Virgin	MS-DOS, Mega CD	Mittelprächtiges Science-Fantasy-Spiel nach dem gleichnamigen Roman-Zyklus. Nicht mit dem besseren "Dune 2" zu verwechseln.
Eco Quest	Sierra	MS-DOS	Grafisch und inhaltlich gelungenes Öko-Adventure.
Eric the Unready	Legend	MS-DOS	Anspruchsvolles, textlastiges Abenteuerspiel um einen ritterlichen Anti-Helden. Witzig und gut durchdacht.
Eye of the Beholder 3	SSI	MS-DOS	Konventionelles, kampflastiges Fantasy-Rollenspiel.
F117 Stealth Fighter	Microprose	MS-DOS	3-D-Flugsimulation. Mit dem Klassiker F15 Strike Eagle 2 auf einer CD.
Future Wars	Interplay	MS-DOS	Dezent überdurchschnittliches Zeitreise-Abenteuer aus Frankreich
Gobliiins	Coktel Vision	MS-DOS	Originelles Comic-Abenteuer: Drei Kobolde helfen sich mit verschiedenen Fähigkeiten durch ein haarsträubendes Abenteuer
Gunship 2000	Microprose	MS-DOS	Actionhaltige Hubschrauber-Simulation; auf CD mit Szenario-Disk.
Guy Spy	Readysoft	MS-DOS	Diverse Actionssequenzen in Zeichentrick-Qualität. Zu kurz, zu dünn, zu begrenzt.
Hell Cab	Warner New Media	Macintosh (MS-DOS)	Chaotischer Trip durch New York und die Menschheitsgeschichte. Beeindruckende Fast-"Full Motion Video" -Sequenzen, akustisch aufwendig unterlegt.
History Line	Blue Byte	MS-DOS	Hexfeld-Aufarbeitung des ersten Weltkriegs : Ihr steuert deutsche oder französischen Panzer, Schiffe und Flugzeuge. Für ein oder zwei Spieler
Inca	Coktel Vision	MS-DOS, CD-I	Seltsames Science-fiction-Abenteuer mit esoterischen Rätseln und 3-D-Ballereien, Sprachausgabe und digitalisierten Schauspielern. Ein zweiter Teil ist angekündigt.
Indiana Jones 4	LucasArts	MS-DOS	Filmumsetzung ohne Film: Schwieriges, aber witziges Abenteuer mit brillanter Grafik & Sprachausgabe.
Iron Helix	Spectrum Holobyte	Macintosh, (MS-DOS)	Weltraum-Abenteuer mit computergenerierten 3D-Animationen und Sprachausgabe. Spielatmosphäre und Musik erinnern an frühe Filme von John Carpenter ("Dark Star", "Die Klapperschlange").
Jones in the Fast Lane	Sierra	MS-DOS	Brettspiel-Umsetzung mit Video-Einspielungen und Sprachausgabe.
Journeyman Project	Presto	Macintosh	Zeitreise-Adventure mit atemberaubender Grafik und Musik, aber nervenden Ladezeiten und billigen Rätseln.
Jutland	Software Sorcery	MS-DOS	Aufwendiges Maritim-Strategiespiel: Nur als USA-Import erhältlich.
Kingdoms of England	Philips	CD-I	Unkompliziertes Strategiespiel nach Risiko-Vorbild, durch eine Handvoll ritterlicher Actionsequenzen gewürzt.
King's Quest 6	Sierra	MS-DOS	Aktuelles Grafikadventure mit familienfreundlicher Märchenhandlung. Alle Texte sind gesprochen.
LeChucks Revenge	LucasArts	MS-DOS	Gelungene "Monkey Island"-Fortsetzung mit verbesserter Grafik, Sprachausgabe und massivem Spielwitz.
Legend of Kyrandia	Westwood	MS-DOS	Märchenhaftes Abenteuerspiel der "Young Merlin"-Macher, das gänzlich auf Bildschirmtexte, Icons und Menüs verzichtet. Fantastische Sprachausgabe!

TOTAL

Titel	Hersteller	System	Beschreibung
Loom	LucasArts	MS-DOS	„Sprechender" CD-ROM-Klassiker nach einem Drehbuch des Ex-Infocom-Designers Brian Moriarty. Fantasievoll, Kinder- und einsteigerfreundlich.
Lost Treasures of Infocom 1	Activision	Macintosh, MS-DOS	Compilation zwanzig klassischer Textadventures. Enthält u.a. die "Zork"-Serie und Douglas Adams "Hitchhikers Guide to the Galaxy".
Lost Treasures of Infocom 2	Activision	Macintosh, MS-DOS	Infocom-Textadventures späteren Jahrtgangs
Microcosm	Psygnosis	CD 32, Mega CD, (CD-I)	Mit der Sonde durch die eigenen Blutbahnen. Die angekündigte CD-I-Version unterstützt das "Digital Video"-Cartridge
Microsoft Golf	Microsoft	MS-DOS	Konkurrenzlose Golfsimulation im Multimedia-Gewand.
Mig 29 Fulcrum	Domark	MS-DOS	...und der Nachfolger "Super Fulcrum": Zwei durschnittliche 3-D-Fliegereien auf einer CD.
M-1 Tank Platoon	Microprose	MS-DOS	Mit einem Panzer-Quartett über moderne Schlachtfelder. Im Taktik- oder Simulationsmodus spielbar.
Mantis	Microprose	MS-DOS	Mittelprächtige Weltraum-Reise mit Ballereinlagen
Manhole Enhanced	Cyan	MS-DOS	Überarbeitete MS-DOS-Variante des phantasievollen, aber spielerisch begrenzten Macintosh-Klassikers.
Murder Makes Strange Deadfellows	Tiger Media	MS-DOS	Interaktiver Comic in viktorianischem Ambiente
Pacific Islands 1	Empire	MS-DOS	Panzer-Spektakel mit Strategie- und Simulationsaspekten
Pacific Islands 2	Empire	MS-DOS	siehe oben
Patrizier	Ascon	MS-DOS	Hervorragendes Handelsspiel aus Deutschland, im Vergleich zum Disketten-Vorbild grafisch und akustisch verbessert.
Pinball Dreams	21th Century	CD-32	Rasanter Bildschirmflipper
Prince of Persia	Broderbund	MS-DOS	Schweres US-Jump'n'Run um einen wunderschön animierten Märchenhelden
Protostar	Tsunami	MS-DOS	Spektakuläre Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel. Untertitel "War on the Frontier".
Return to Zork	Activision	MS-DOS	Multimediales Video-Abenteuer. Hat spielerisch mit den klassischen Vorgängern nichts mehr gemein.
Robocod: James Pond 2	Millenium	CD-32	Knallbuntes Action-Jump'n'Run. Neu ist die Musik von CD und der Zeichentrick-Vorspann.
Sargon Chess	Spinnaker	CD-I	Konventionelle Umsetzung eines guten Schachprogrammes
Secret of Monkey Island, The		MS-DOS, Macintosh, Mega-CD	Klassiker in der Karibik: Nachwuchs-Freibeuter Threepwood legt drei Prüfungen ab, segelt mit demotivierter Besatzung durch die Karibik und stellt den Geisterpiraten LeChuck.
Secret Weapons of the Luftwaffe	LucasArts	MS-DOS	Trotz beginnender Altersschwäche ein lohnender Flugsimulator vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs
Omar Sharif on Bridge	Interplay	MS-DOS	Alt-Charmeur Sharif spielt Bridge – spielt in Deutschland jemand mit?
S. Holmes Consulting Detective 1	Icom	alle	Umsetzung des gleichnamigen Tabletop-Rollenspiels. Massig Sprachausgabe, viele Video-Sequenzen.
S. Holmes Consulting Detective 2	Icom	Macintosh, MS-DOS, Mega-CD	Neue Fälle für Sherlock Holmes
S. Holmes Consulting Detective 3	Icom	Macintosh, MS-DOS	siehe oben
Shuttle	Virgin	MS-DOS	Aufwendige Weltraumsimulation ohne fantastisch-abgehobenen Schnick-Schnack
Spaceship Warlock	Reaktor	Macintosh (MS-DOS)	Grafisches Meisterwerk von Comic-Zeichner Mike Seanz und Partner Joe Sparks (Total Distortion). Spielerisch etwas schwachbrüstig.
Space Quest 5	Sierra		Science-fiction-Adventure um den galaktischen Verlierer Roger Wilco. Guter Soundtrack, professionelle Sprachausgabe.
Star Trek: 25th Anniversary	Interplay		Schmankerl für Trekkies: Enterprise-Abenteuer mit den englischen Originalstimmen von Shatner, Nimoy & Co.
Stellar 7	Dynamix	MS-DOS, (Mega CD)	Baller-Klassiker in futuristischer 3-D-Umgebung.
Tetris	Philips	CD-I	Eines der besten Denkspiele der Welt, auf dem CD-I mit verschiedenen (& überflüssigen) Foto-Tapeten hinterlegt.
VictorVector & Yondo	Sanctuary Woods	Macintosh	Humoristisches Science-fiction-Adventure
Wing Commander	Origin	MS-DOS	Klassische Raumkampfsimulation im Universum der Kilrathi. Auf CD ("DeLuxe"-Edition) sind das "Speech Accessory Kit" und zwei "Secret Mission"-Discs enthalten.
Ultima Underwold	Origin	MS-DOS	Die beiden aufwendigsten Grafik-Rollenspiele der Welt auf einer CD.
Who killed Sam Rupert?	Creative Multimedia	Macintosh	Spielerisch begrenzte Krimi-Rätselei

Auch jenseits des Mega-CDs (siehe Komplett-Liste in der letzten MAN!AC) gibt 's massig spielbare CDs – für MS-DOS, Philips CD-I und Macintosh CD-ROM. Alle Titel unserer Liste sind in Deutschland bereits erhältlich; angekündigte Versionen findet Ihr in Klammern gesetzt. Sucht Ihr nach geplanten Spielen für das 3DO, solltet Ihr in unserem entsprechenden Artikel nachschlagen.

COMEBACK

Jahrelang geisterte in der Mario-Szene das Gerücht um eine Negativ-Welt herum. Die Minus-Welt hat sich jedoch als Programmierfehler herauskristallisiert. Wenn Ihr folgende Taktik anwendet, gelangt Ihr in der NES-Version in die Welt "-1". Das "-" heißt jedoch nicht "Negativ", sondern ist der Bindestrich zwischen Welt und Abschnitt. Lediglich die erste Ziffer wurde vergessen. Bei den "All-Stars" ist zwar der gleiche Programmierfehler drin, doch die Weltenangabe stimmt. Statt "-1" leuchtet das richtige "1-1" auf. Probiert's doch mal aus: Tatort ist Welt 1-2, Ende des unterirdischen Abschnittes. Springt auf die Röhre, die nach oben führt, und "holt" den Bildschirm durch Joypad-Manöver weit nach links. Von den Grafiken rechts der Röhre soll möglichst viel zu sehen sein. Jetzt zerstört Ihr (als Super Mario) den zweiten Felsbrocken von rechts und hüpft geduckt in den rechtesten hinein (dabei dürft Ihr ihn nicht zerstören). Nach einigen Versuchen verfängt sich Mario darin, wird nach rechts aus dem Bild rausgeschoben und findet sich wieder in Welt 1-1.

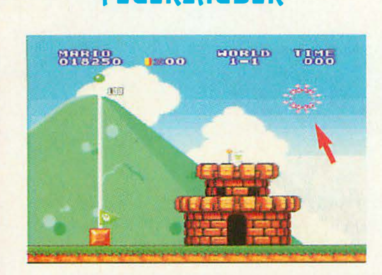
Anläßlich der All-Star-Collection haben wir unsere Tagebücher hervorgekramt und verraten alle Geheimnisse von Super Mario Bros. 1

Als "Super Mario Bros." 1985 in Japan für das Famicom (die japanische Version vom Nintendo Entertainment System) erschien, startete seine Karriere als Pixelheld Nummer 1. Jump'n'Runs gab's zwar schon zu Hauf, doch Shigeru Miyamoto, der geistige Vater von Super Mario, dachte sich einige Features aus, die wegweisend sein sollten. Allen voran inspirierte Marios "Hinterteil-Attacke" die Spieldesigner-Konkurrenz. Bis heute bedient sich ein Großteil der Geschicklichkeitsspiele der (beinahe) gewaltlosen Vertreibung von Widersachern: Statt die Feinde brutal abzuschießen, werden sie einfach "erhüpft". Außerdem war "Super Mario Bros." der erste Titel, der Bonuskammern, Warpzonen und Geheimgänge in diesem Ausmaß bot. Selbst wer das Ende der achten Welt erreicht und damit sensationelle 32 Spielstufen überstanden hatte, konnte nicht ablassen, nach weiteren Münzverstecken und Überraschungen zu suchen.



Hersteller: Nintendo
Umfang: 256 KBit
Jahr: 1985
Bemerkung: Versteckte Bonuskammern bis zum Abwinken

FEUERZAUBER



Habt Ihr Euch schon mal gefragt, warum am Ende eines Abschnittes manchmal ein Feuerwerk abgebrannt wird? Ob und wieviele Explosionen zu sehen sind, hängt von der letzten Ziffer der verbliebenen Zeit ab. Endet die Restzeit auf "6", werden sechs Raketen gezündet, bleibt die Ziffer bei "3" oder "1" stehen, werden entsprechend drei bzw. ein Feuerwerk gezündet.

Continue

Auch wenn Ihr folgenden Trick bei Super-Nintendo-Version nicht mehr braucht (schließlich ist in dem Modul eine Batterie versteckt), so hilft er vielleicht standfesten NES-Spielern weiter. Droht nach dem letzten Lebensverlust das "Game Over", drückt einfach "A" und "Start" gleichzeitig, wenn der oben genannte Schriftzug aufleuchtet. Ihr fangt dann in der Welt an, wo Ihr zuletzt gescheitert seid.

Beam me up

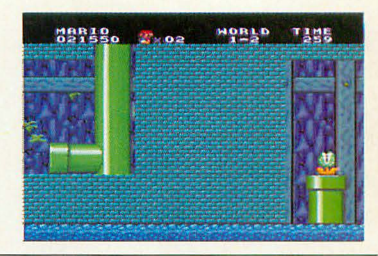
Warp-Lektion 1

Wenn Ihr ein paar Meter in Level 1-2 zurückgelegt habt, stoßt Ihr auf Plattformen, die sich konstant von oben nach unten bewegen. Etwas später kommt eine Szene, in der dieselben Plattformen von unten nach oben scrollen. Damit springt Ihr auf die oberste Reihe aus Felsbrocken. Oben angelangt, lauft Ihr ungestört nach rechts, seht die Röhre, die normalerweise das Ende des unterirdischen Abschnittes anzeigt und gelangt wenige Pixel später in die erste Warpzone. Je nach Wunsch dürft Ihr in die Levels 2, 3 oder 4 vorrücken.



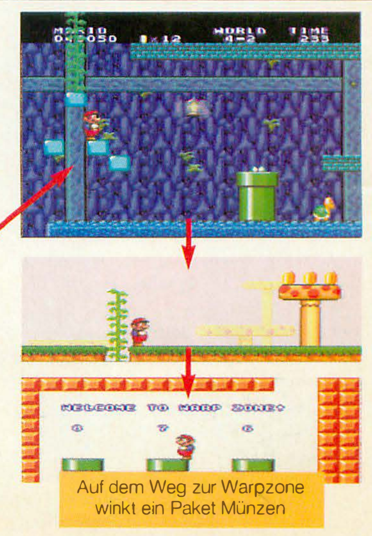
Warp-Lektion 2

Wiederholungstäter werden kalt erwischt. Wer in Level 4-2 (optisch mit Abschnitt 1-2 verwandt) denselben Trick wie oben anwendet, gelangt in der Tat in eine neue Warpzone. Ihr sucht Euch eine Stelle aus, von der Ihr "über" den Level laufen könnt (in diesem Fall eine hohe Röhre, die Super Mario einen Teil der oberen Felsbrockengeraden zertrümmern läßt), und schon lockt die nächste Warpzone am Ende der Spurtstrecke. Warp in Level 5 ist angesagt, aber Ihr verpaßt den Warp in noch höhere Spielstufen...



Warp-Lektion 3

Wer sich von Nintendo nicht hat in die Irre führen lassen (also Warp-Lektion 2 umsetzte), wird mit einem wesentlich effektiveren Warp belohnt. Erneut ist er in Level 4-2 versteckt. Nach der ersten Szene mit den scrollenden Plattformen müßt Ihr drei Felsbrocken "zum Leben erwecken", also die unsichtbaren Blöcke von unten anhüpfen. Springt nun von unten an den linken Block der Felsreihe über Euch (die anderen dürfen zerstört werden). Eine Pflanze wächst empor, an der Ihr hochklettert, um ein neues Szenario zu sehen. Nach dem Verzehr einiger Münzen landet Ihr schließlich in einer Warpzone, die Euch in die Levels 6, 7 und 8 führt.



Auf dem Weg zur Warpzone winkt ein Paket Münzen

LAST·RESORT

Zusammen mit Rafael, Michaelangelo und Leonardo führt Euch Aushilfs-Turtle Andrello diesmal durch die Tips&Tricks. Die vier Freunde verraten Euch die heißesten Cheats zu den aktuellen Spielen – Ihr erfahrt sogar, wo sich die geheime Figur von "Mortal Kombat" versteckt...

WIR BIETEN

Fünf Seiten Tips & Players Guides haben wir diesmal zusammengestellt. Aus technischen Gründen sind noch immer keine Tips von Euch dabei – also los: Wetzt die Kugelschreiber, spitzt den Bleistift und bringt Eure Tips, Paßwörter und Karten zu Papier. Wenn Ihr Euch dabei an die drei Richtlinien nebenan haltet, kommt neben der riesengroßen Publicity, in MAN!AC erwähnt zu werden, eine Belohnung von maximal 500 Mark hinzu!

WIR ERWARTEN

...daß Ihr Eure (farbigen) Karten auf unliniertes Papier zeichnet.
...daß Ihr Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl angebt.
...daß Ihr keine Tips einschickt, die schon mal abgedruckt wurden.

Tips & Co. gehen an:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Tips & Tricks
Wallbergstraße 10
86415 Mering

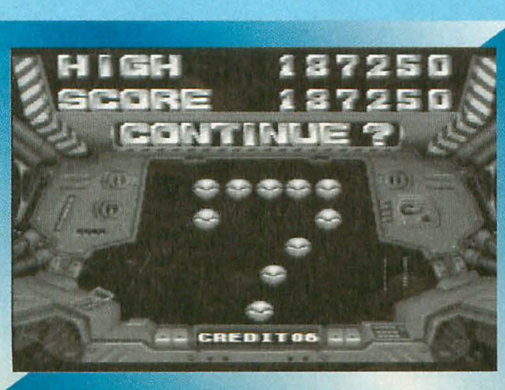
CYBERNATOR

SN

Um Konamis hammerhartes Actionspiel "Cybernator" durchzuspielen benötigt nicht nur Ihr mehr als drei Continues. Mit einem kleinen Trick kassiert Ihr gleich beim Start die doppelte Anzahl Credits: Drückt im Titelbild die beiden seitlichen Feuerknöpfe und das Richtungskreuz nach oben. Wenn Ihr jetzt Start drückt, habt Ihr sechs Credits.

L + R + ▲ + START





Street Fighter 2 Turbo

Die Herausforderung für jeden Street Fighter ist ein Kampf ohne Spezialschläge. Sobald das CAPCOM-Logo erscheint, müßt Ihr ▼, R, ▲, L, Y und B drücken. Der letzte Knopf ist gleichzeitig mit dem Ende des Jingles zu drücken.

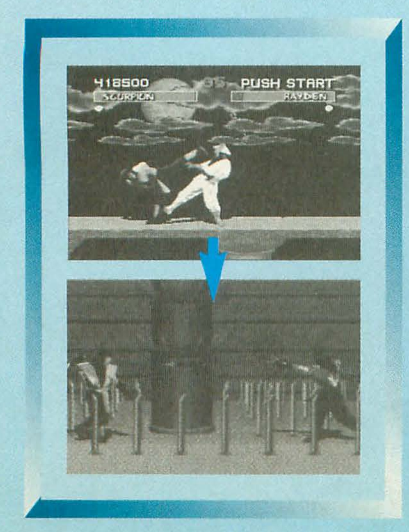
▼ R ▲ L Y B

Mit einem weiteren Cheat schaltet Ihr die Specials einzeln ein und aus. Drückt im Levelanwahlschirm des 2-Spieler-Modus auf **Pad 2** ▼, R, ▲, L, Y und B. Wollt Ihr danach nochmal umstellen, drückt Ihr einfach die Start-Taste auf Joypad 2.

▼ R ▲ L Y B

Mortal Kombat

Vom Shen-Long-Mythos inspiriert, hat Acclaim sowohl in der Super-Nintendo-, als auch der Mega-Drive-Version einen Kämpfer namens Reptile versteckt. Wenn Ihr ihm gegenübertreten wollt, kämpft Ihr Euch bis zum "Pit" vor. Hier müßt Ihr den Widersacher zweimal "Perfect" besiegen und den Fatilitybonus kassieren (Am besten, Ihr benutzt den nebenan abgedruckten Action-Replay-Code). Gleich danach werdet Ihr hinunter ins "Pit" geschickt, wo Euch Reptile erwartet. Der grüne Kerl vereint die Fähigkeiten von Scorpion und Sub-Zero.



B.O.B.

Um die Level dieses Geschicklichkeitsspiels einzeln anzuwählen, benutzt Ihr die folgenden Paßwörter:

Zone	Code
2	171085
3	950745
4	472149
5	672451
6	272578
7	652074
8	265648
9	462893
10	583172
11	743690
12	103928
13	144895
14	775092
15	481376

Yoshie's Cookie

18 Runden lassen sich bei "Yoshie's Cookie" problemlos anwählen. Wenn Ihr bis Runde 99 spielen wollt, stellt Ihr die Rundenzahl mit dem ersten Joypad auf "18", erhöht die Geschwindigkeit auf "high" und schaltet die Musik "off". Jetzt haltet Ihr auf dem zweiten Joypad L, R und Select gedrückt und drückt abschließend Start. Wenn nun das digitalisierte "Yoshie" erklingt, könnt Ihr 99 Level anwählen: die Kekse haben sich in Spielcharaktere verwandelt.

L + R + "SELECT" , "START"

The Flintstones

Fred Feuerstein und Konsorten erleben bei ihrem ersten Spiel haarsträubende Abenteuer. Ihr stolpert durch sechs Levels voller witziger Kreaturen, Saurier und gefährlicher Gegner. Wenn Ihr bis jetzt noch nicht alle Levels gesehen habt, versucht's mit unserer Levelanwahl. Im Titelbild drückt Ihr gleichzeitig A, B, C und nach ◆. Zum Abschluß drückt Ihr Start.

A + B + C + ◆ , "START"

Action Replay



Spiderman vs. X-Men
7E010003 unendlich viele Leben

Super Mario All Stars
Mario Bros 1
7E075A04 unendlich viele Leben
Mario Bros 2
7E04EE05 unendlich viele Leben
7E04C31F Unverwundbarkeit
Mario Bros 3
7E073604 unendlich viele Leben
Lost Levels
3E075A04 unendlich viele Leben



Aladdin
FFEFFA00B Unverwundbarkeit
FF7E3C0039 unendlich Leben
FFEFE10039 reichlich Äpfel

Bubsy
FF023B0008 unendlich Leben
FF00E90055 unendlich Zeit

Chuck Rock
FF06D10003 unendlich Leben

E-SWAT
FFFF390002 unendlich Leben
FFFF290008 unendlich Energie

Global Gladiators
FFFF4D800A unendlich Energie
FF001C0035 unendlich Zeit

Gunstar Heroes
FFA425005E unendlich Energie

Jungle Strike
FF10CF0003 unendlich Leben
FF10C78062 unendlich Treibstoff

Mortal Kombat
FFCAB90078 unendlich Energie

Tiny Toon Adventures
FFF78D000AAUnverwundbarkeit

Rocket Knight Adventures
FFFB0D0002 unendlich Leben
FFC0410039 Unverwundbarkeit

Nigel Mansell's Championship

SN Mit den folgenden Paßwörtern könnt Ihr alle Strecken im Weltmeisterschaftsmodus besuchen.

Mexico
LZ9ZN40LJ2541STCVL
Brasilien
6CL732YLZ3H07VNBR9
Spanien
PZPP693R91Q7NHQ..2
San Marino
R49RGKFH.JBDSV0T79
Monaco
L0XJ.XVCH3L7GDCF0R
Canada
B7JPR46QRB.RG08HNL
Frankreich
LV0ZB206FG0K62K2D7
Großbrittanien
TKX.B7G3VTJFS1QSKX
Deutschland
TQPCLTBTB7X21.JQGT
Ungarn
HLL2FWG1Y20FL.1NG5
Belgien
YMGW4BXM3BV61JR565
Italien
4QX4JKWXT50ZQ..K35
Portugal
4F3M0TZ507064KGC5D
Japan
R48RR9GT7JB.BZVR4D
Australien
33DV4B0F1ZZG538GW3



Lotus Turbo Challenge

MD Zwei nützliche Paßwörter zu Gremlins Rennspiel: Mit "Mansell" qualifizier Ihr Euch unabhängig von Eurer Plazierung, mit "Slugpace" beschleunigt Euer Wagen schneller als je zuvor.

Battletoads

SN In den späteren Levels von Battletoads werdet Ihr richtig gefordert. Wird's Euch zuviel, verdient Ihr Euch mit diesem Cheat fünf Leben und genausoviele Continues. Beim Tradewest-Logo oder im Titelbild haltet Ihr ▼, A und B gedrückt, dann drückt Ihr START. Blinkt der Bildschirm, hat's geklappt.

▼ + A + B , "START"

Super Turrican

SN Um einen Level zu überspringen, pausiert Ihr das Spiel und drückt nach ▶, ◀, ▼, ▶, A und dann Start. Jetzt klingt die Musik langsam aus und Turrican steht im nächsten Level.

▶ ◀ ▼ ▶ A "START"

Pocky & Rocky

SN Trotz der beiden niedlichen Hauptdarsteller ist "Pocky & Rocky" kein Kinderspiel. In die Levelanwahl gelangt Ihr, wenn Ihr die Buttons X und Y im "Select Player"-Schirm gedrückt haltet und dann viermal A, viermal B, A, B, A, B, A, B, A und Feuerknopf B drückt.

X + Y
A A A A B B B B A B A B A B A B

Alien 3

SN Unverwundbarkeit, unendlich viel Munition und kein Energieverlust gefällig? Drückt während des Spiels auf Controller 2 A, B, Y und X. Dann drückt Ihr auf Button 1 A für Unverwundbarkeit, B für unendlich viel Energie und X für unbegrenzt viel Munition.

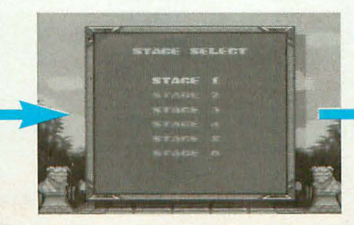
Controller 2: A B Y X ,
Controller 1: A B oder X

ECCO

CD Startet das Spiel und schwimmt nach links zum Paßwortmenü. Hier gebt Ihr eines der untenstehenden Paßwörter ein.

Undercaves	GMRIQDCM
The Vents	IUEINLDP
The Lagoon	GRTJZYJF
Ridge Water	OVDJDSLB
Open Ocean	GMYMDSLI
Ice Zone	GMBRHSLU
Hard Water	UKZFHSLS
Cold Water	SYQJHSLZ
Open Ocean (2)	CCVFFSLM
Island Zone	ALZBESLS
Deep Water	IHPFDSLP
Volcanic Reef	ADLYSESLT
Ship Grave Sea	INWUGSLU
Wreck Trap	WJHGGSLL
The Sea of Silence	IZSXGSLF
Deep Gate	AKNBHSLI
The Marble Sea	QSOMFSLQ
The Library	WBTXFSLV
Deep City	UNIQFSLN
City of Forever	WADUFSLB
Jurassic Beach	ONNBJPLY
Pteranodon Pond	WPVXIPLL
Origin Beach	AQZIJPLG
Trilobite Circle	GKGFJPLK







Super Strike Eagle

SN

Bis zur neunten Mission des martialischen Düsenjäger-Spektakels "Super Strike Eagle" reichen unsere Paßwörter.

Mission 2	
Lybien	4H6F8392
Mission 3	
Lybien	4GBF8757
Mission 4	
Golfkrieg	7F6G4262
Mission 5	
Golfkrieg	09BD42F4
Mission 6	
Cuba	F06D8609
Mission 7	
Cuba	D0BG83FG
Mission 8	
Korea	67654475
Mission 9	
Korea	4HB705FG

Black Hole Assault

CD

Im Name-Entry-Bildschirm gebt Ihr den Namen "AZY" ein zweites Mal ein. Verlaßt das Bild und wählt als Spielmodus "Operation BHA" – so gelangt Ihr in den Pong-Verschnitt Black Ball Assault, der mehr Spaß macht als "Black Hole Assault" selbst.

Gebt Ihr im Name-Entry-Bild "MUTEKI" ein, seid Ihr unverwundbar. Mit "BIG-NET" zerstört Ihr den Gegner, sobald Ihr auf Controller 2 "START" drückt. Mit "FOMA" schaut Ihr Euch Unmengen von japanischem Text an, hinter dem sich Animationssequenzen verstecken.

Cobra Command

CD

Sobald Ihr zwischen "Game Start" und "Option" wählen könnt, drückt Ihr ↑, ←, →, → und ↑. Startet das Spiel und drückt bei dem Erscheinen des Levelnamens ← und → um Euren Startlevel zu bestimmen.

↑ ← → → ↑, ← →

Sol Feace

CD

Wenn Ihr einen der sechs Level anwählen, die Lebenszahl bis auf "99" erhöhen oder Unverwundbarkeit einstellen wollt, drückt Ihr im Titelbild die Feuerknöpfe A, B, C, A, B, C, B, C, B und A. Ertönt ein Soundeffekt, erwartet Euch das erweiterte Optionmenü.

Mit aktiviertem Cheat könnt Ihr einen Level überspringen, wenn Ihr die Feuerknöpfe A, B und C gleichzeitig betätigt.

A B C A B C B C B A

Lost Vikings

SN

Alle Paßwörter zu Nintendos neuem Knobelspiel hat uns Gerhard Koros aus Haslach geschickt. Viel Spaß damit...

Level	Code
1	GRBT
2	TLPT
3	GRND
4	LLMQ
5	FLQT
6	TRSS
7	PRHS
8	CVRN
9	BBLS
10	VLCN
11	QCKS
12	PHRQ
13	C1RQ
14	SPKS
15	JMNN
16	TTRS
17	JLLY
18	PLNG
19	BTRY
20	JNKR
21	CBLT
22	HQPP
23	SMRT
24	V8TR
25	NFLB
26	WKYY
27	CMBQ
28	8BLL
29	TRDR
30	FNTM
31	WRLR
32	TRPD
33	TFFF
34	FRGT
35	4RN4
36	MSTR

Super Monaco Grand Prix 2

MD

Einen witzigen Einfall haben die Designer von Sega hier gehabt: Um statt dem Formel-1-Renner das Motorrad aus Segas Klassiker Hang-On zu steuern, wählt Ihr den "World Championship" an und gebt im "Name Entry"-Bild als Namen "HANG-ON!" ein. Im Rennen werft Ihr das Handtuch und speichert die Saison. Jetzt resettet Ihr das Mega Drive und wählt "*Practice Mode*" aus dem Menü. Sobald Ihr "Image Training" angeklickt habt, haltet Ihr ↓ und Button A gedrückt, bis der "Transmission Select"-Bildschirm erscheint. Steigt Ihr jetzt ins Rennen ein, sitzt Ihr auf dem Motorrad.

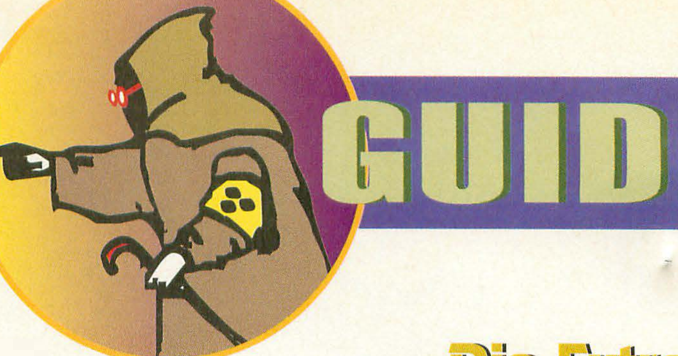
Flashback

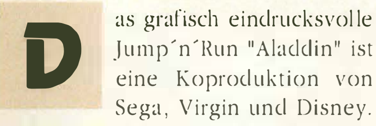
MD

Egal, welchen Schwierigkeitsgrad Ihr wählt: Mit dem kompletten Paßwort-Set könnt Ihr Euch sogar den Abspann ansehen.

Easy	
Level 1	PIXEL
Level 2	BETSY
Level 3	PANCHO
Level 4	STUDIO
Level 5	TOHO
Level 6	AKANE
Level 7	INCBIN
Normal	
Level 1	FALCON
Level 2	DATA
Level 3	MILORD
Level 4	QUICKEY
Level 5	BIJOU
Level 6	BUBBLE
Level 7	CLIP
Expert	
Level 1	CLIO
Level 2	ACRTC
Level 3	BLUB
Level 4	STUN
Level 5	MIMOLO
Level 6	HECTOR
Level 7	KALIMA
Abspann	CYGNUS

PLAYERS GUIDE

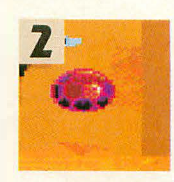




Das grafisch eindrucksvolle Jump´n´Run "Aladdin" ist eine Koproduktion von Sega, Virgin und Disney. Auf dieser Seite erhaltet Ihr eine Übersicht aller Extras, einiger Endgegner und der Bonuslevels.
Dort solltet Ihr mit Taktik an die Jagd nach Extras gehen: Im Dschinn-Automaten drückt Ihr auf den Feuerknopf , sobald das Gesicht von Jaffar auftaucht. Dann ist die Chance am größten, ein begehrtes Zusatzleben, einen Diamaten oder fünf Äpfel zu kassieren. In den Abu-Bonuslevels müßt Ihr nur lange genug Berührungen mit Körben bzw. Felsen vermeiden.
Auf den nächsten beiden Seiten gibt´s außerdem einen kompletten "Aladdin"-Level. Die "Agrabah Rooftops" halten für Entdeckernaturen einige Überraschungen wie versteckte Extraleben und Diamanten bereit.

Die Extras









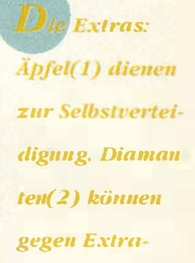


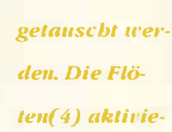












Die Extras: Äpfel(1) dienen zur Selbstverteidigung. Diamanten(2) können gegen Extraleben(3) getauscht werden. Die Flöten(4) aktivieren verzauberte Seile, Ballonherzen(5) erhöhen die Lebenskräfte. Vasen(6) die n n als Rücksetzpunkte, das Abu-Symbol(7) transferiert Euch am Levelende in ein Bonusspiel. Die schwarze Lampe(8) explodiert nach Berührung und erledigt alle Gegner auf dem Bildschirm.

Kleine Gags



In dieser Wüstenlandschaft hat Mickey Mouse Ihre Ohren zum Trocknen aufgehängt.



Der Hummer aus "Arielle" ist in Jaffars Kerkern elendig verschmachtet.

Die Bonusspiele



Nach jedem Level dürft Ihr am Dschinn-Automaten um Extras spielen.



Weicht mit Abu den fallenden Krügen aus, um an rare Extras heranzukommen.



Außer herabfallenden Felsstücken sind rollende Steinbrocken die größte Gefahr.

Die Endgegner







Habt Ihr die kleinen und großen Gegner bezwungen, steht Euch am Ende Jafar gegenüber, der Euch mit Magie in seine Fänge zieht. Habt Ihr ihn o t gegnug mit Äpfeln getroffen, verwandelt er sich in eine feuerspeiende Riesenschlange. Bleibt nicht stehen, sondern bewegt Euch früchtewer end über den Bildschirm, um den tödlichen Flammen auszuweichen.


Aladdin



NEXT TIME 1 94

MAN!AC NO.1 ERSCHEINT AM 8.12.93

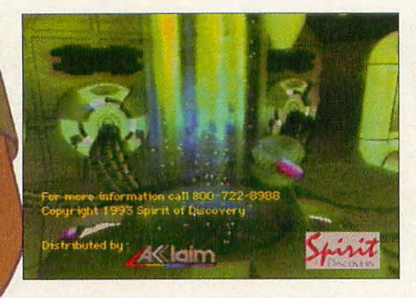
High-End: Die besten Spiele

Noch kein Weihnachtsgeschenk für den besten Kumpel? Die Freundin hat vom Schmuck die Nase voll? Don´t panic! Unsere exklusive Modul-Parade klärt Euch über die Spielspaß-Favouriten der letzten Jahre auf – und gibt unbezahlbare Geheimtips.

64 Bit: Ataris Jaguar im Härtetest

Wenn Atari Wort gehalten hat, und am 15. November die ersten Jaguars in New York verkauft wurden, dann lest Ihr in der MAN!AC den ersten Test der Wunderkonsole – inklusive Fotos vom CD-ROM-Laufwerk und Infos über die VR-Ergänzung.



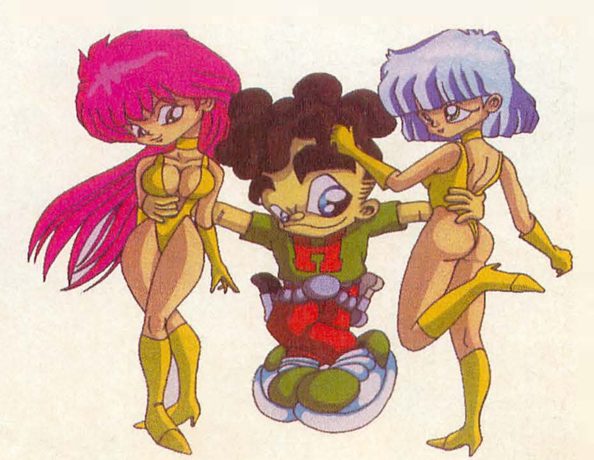


Parkplace

Sportspiele waren Ihr Leben, jetzt wird expandiert: Die Macher von "Madden" und "EA Hockey" setzen Segel Richtung 3DO.

Girlfriends

Unsere Superhelden scheuen kein Risiko, sind ständig im Einsatz für die gute Sache. Und privat? Wer hält ihr Händchen und wartet am heimischen Herd? MAN!AC gibt Antwort.



BIG MOUTH

Mortal Kombat schon durchgespielt? Dann freut Euch auf die Fortsetzung von Bally/Midway: Anfang 94 in den Spielhallen, wenig später für zu Hause. # Wohin fahren sie denn? Von den Linksfahrern "Virtua Racing" (Mega Drive) und "FX-Trax" (Super Nintendo) gibt´s keine Spur. Man munkelt von technischen Problemen...# Nach Druck der Fremdanbieter hat Nintendo die Produktionskosten für Super-Nintendo-Spiele gesenkt. Somit erscheinen die angekündigten EA-Spiele (u.a. "NHL Hockey 94") doch noch. # Sega bringt in Kürze einen neuen "Star Wars"-Spielautomaten – angeblich auf Basis der kommenden Saturn-Konsole.

ZOMBIES

KONAMI
55 untote Level!
ZOMBIES™
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
NEU!
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEU!
KONAMI
ZOMBIES™
SEGA
MEGA DRIVE
16-BIT CARTRIDGE





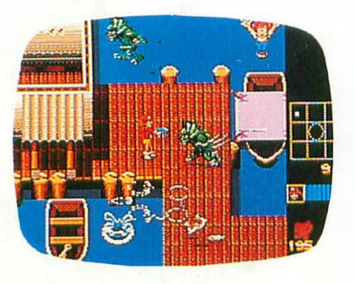
Neu! Zombies.
Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verscheuchen jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerteufel, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse. Spiele nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zu zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: "...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte."



KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß







Screens: Sega Mega Drive





KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

F&P 93/321